电子游戏软件

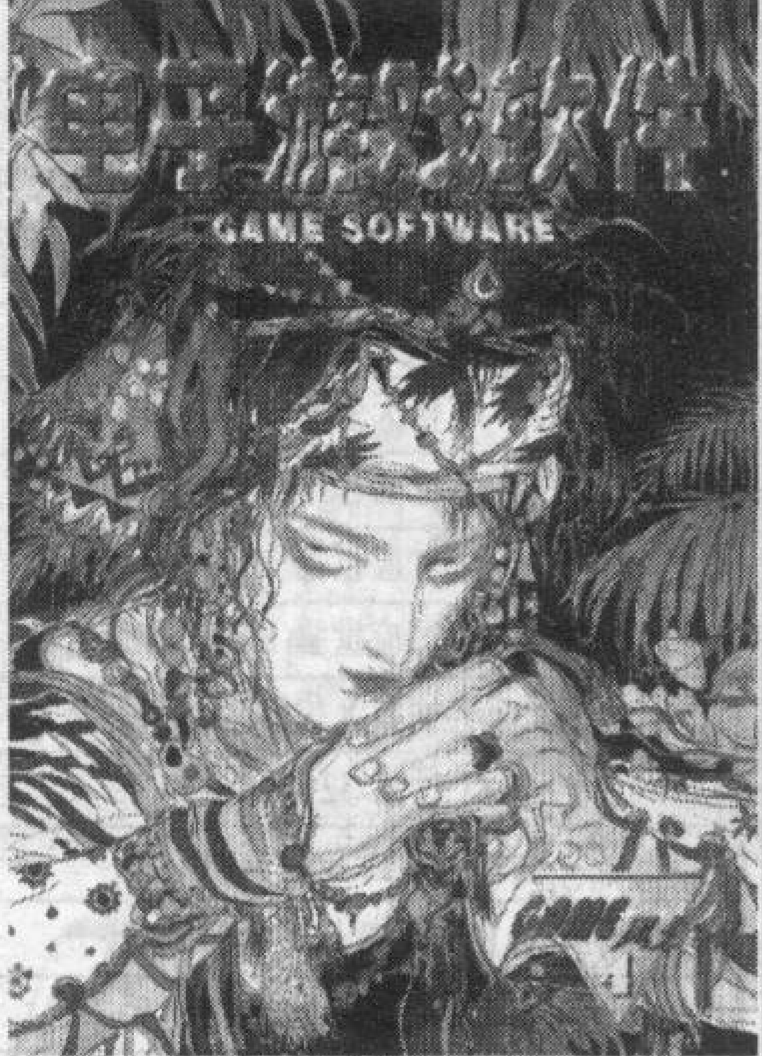
GAME SOFTWARE





期待的
格斗天书
第2弹!!
拥有《天书》
保你对战不再输！！
1 WIN
0 WIN
WIN:02
WIN:00
KASUMI
19部3D格斗游戏
部部经典百玩不厌
170余位江湖浪子个个
侠骨柔肠立体三维人物
展示游戏新魅力，刀光血雨
几多豪杰旧相知
比酷我说了算！！
3月5日
全国发行
格鬥天書3D版
御宝天书
No.1 3D版格斗天书
电子游戏软件杂志社 编著 价格/24元
《格斗天书·3D版》豪华印刷，大32开全彩版本，160面彩页128克进口铜版纸、封面250克超厚铜版纸、黑白112面80克胶版纸。

98·4期目录



本刊编委会委员名单

主 任：吴文虎 清华大学教授
副主任：钱海光 中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委 员：陈树楷 中国计算机学会秘书长
潘懋德 国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟 计 国家科委社会发展科技司科普处处长
陈 纲 国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林 《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨 《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若 主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……………………3

前沿报导

游戏红楼梦……………………9

次世代天空

格兰蒂亚(SS)……………………11
七之秘馆2　战栗的微笑(SS)……………………15
恶魔战士3　PLUS(SS)……………………17
宿命传说(PS)……………………44
异度装甲(PS)……………………48
盗墓者2(PS)……………………52
神秘(PS)……………………54
格斗之王　京(PS)……………………55
3D格斗工具(PS)……………………56

天堂任鸟飞

国产游戏万花筒：
浅析《帝国风暴》……………………21
魔法骑士2(GB)……………………19

科普园地

游戏制作入门(二十四)……………………42
游戏中的影像压缩技术……………………41

格斗天书

傲剑狂刀(ARC)……………………36
格斗之蛇2(ARC)……………………39

特　稿

游戏工业所有权……………………31

秘技天地

秘技偏方……………………59

目 · 录

蓦然回首

人间五十年之二十二——织田家 ……61

三栖人

躯壳中的灵魂
——《攻克机动队》完全解析 ……69

闯关族的家

闯关族的家 ……72
龙哥热线 ……76
大墙画廊 ……74

游戏点评

GAME BAR ……77

彩版目录

封面： 天野喜孝作品
封底： 侍魂之风间火月
封三： 《雷电斗士 2》(ARC)
插 1： 乱舞势力特别版之缱绻作品 4 号
插 2、3： 《零式枪手》(ARC)
插 4： 玩具总动员之光辉 CD 大赏乱舞系
插 5： 饿狼风云录之玛丽
插 6、7： 大墙画廊 彩版 VOL.15—拒绝再玩？
插 8、9： 插页《心跳纪念品》之藤崎诗织
插 10、11： 堕落天使(ARC)
插 12、13： 《铁拳 3》(PS)
插 14、15： 《鸡蛋仔公园》(SS)
插 16： AKIRA 画稿之《夜之住人～VAMPIRE～》

邮购信息

★《'96 下半年合订本》 ·每本 29 元
★《97 增刊》 ·每本 24 元
★《格斗天书 · 3D 版》 ·每本 25 元
(以上价格含挂号费 1 元)

★ 97 年杂志全部售完。
98 年杂志每本 6.40 元(邮费免取)。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人：发行部 邮编：100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

购书大派送

凡在杂志社邮购图书的读者免费获赠《大墙读本》一本。汇款时请注明《龙哥热线》或《秘技宝典》(简写成"龙"或"秘"即可)

英文机种缩略语对照表

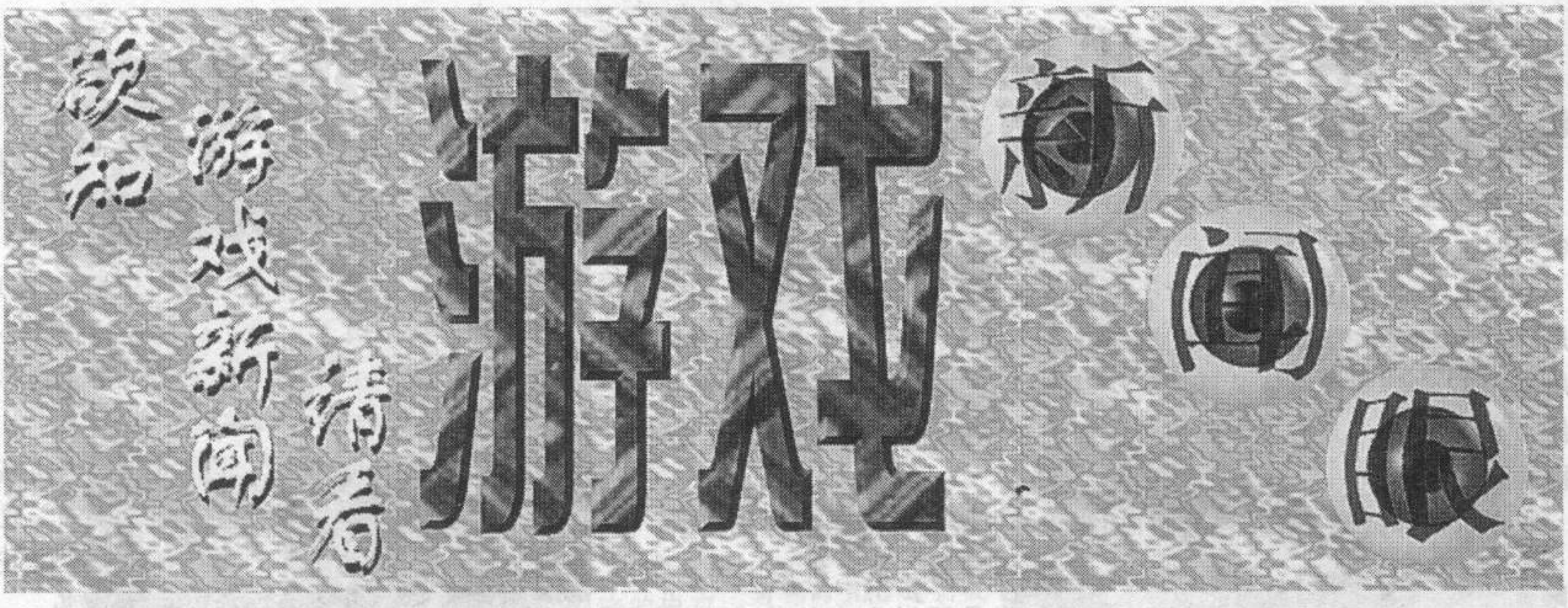
FC	任天堂 8 位游戏机
SFC	任天堂 16 位游戏机
GB	任天堂 8 位黑白液晶手掌机
SGB	对应 SFC 的 GB 卡代转接器
VB	任天堂 32 位游戏机
N64	任天堂 64 位游戏机
MD	世嘉 16 位游戏机
MD—CD	对应世嘉 MD 光盘游戏机
32X	对应世嘉 MD32 位提升器
GG	世嘉 8 位彩色液晶手掌机
SS	世嘉 32 位游戏机
PC—E	NEC8 位游戏机
PC—E DUO R	NEC8 位光盘游戏机
PC—E GT	NEC8 位彩色液晶手掌机
PC—FX	NEC 32 位游戏机
NEO · GEO	SNK16 位游戏机
N · G CD	SNK16 位光盘游戏机
3DO	3DO 规格游戏机
PS	索尼 32 位游戏机

游戏类型缩略语对照表

ACT	动作游戏
SLG	模拟仿真游戏
RPG	角色扮演游戏
A · RPG	动作角色扮演游戏
S · RPG	模拟角色扮演游戏
FTG	格斗游戏
S · FTG	模拟格斗游戏
STG	射击游戏
SPG	运动游戏
RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏
PUZ	益智游戏
TAB	桌上游戏
ETC	其它类游戏

致 歉

《'94 合订本》、《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》、《'97 上半年合订本》、《'97 下半年合订本》、《'96 格斗天书》(原版、修订版及终结版)、《'97 秘技宝典》、《世嘉专辑》均已售完，请勿汇款。



HARDWARE 世嘉"妖刀"徐徐挥起

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 来自此间的消息证实，尽管世嘉已经准备进行一系列关于新主机的宣传工作，但是在即将到来的第四届东京玩具展上，仍然不打算将它的128位主机"KATANA"(妖刀)献出。新主机的面纱可能将要到五月份的美国E3展上才能揭开。

据来自英国VIDEO LOGIC的消息，目前新主机所配备的芯片POWER VR已经到了制作的最后阶段，很快便能够在五月份的展出中亮相。另一个来自世嘉的未经证实的情报称，即使在E3展上，也只有得到特别允许的客人才能够参观世嘉"妖刀"的实际效果。看来世嘉已经吸取了在土星宣传上所吃的亏，不想过早的暴露自己的实力，以免遭到围攻。据IGUANA透露，他们将在三个星期之后收到世嘉"妖刀"的开发系统及工具，而ACCLAIM亦已将兴趣转移到了该主机身上。这两家软件公司对在世嘉新系统上开发"TUROK"或"QUARTER BACK"等游戏的新系列非常感兴趣。

此外，世嘉亦准备在新主机上花费10亿美元来打开其欧洲市场，这个费用与该公司为美国市场所作的预算相同，显然世嘉已经在销售方针和策略上做了调整，准备全力一博。

欧洲商报透露，欧洲版世嘉"妖刀"将与美国版同时在99年9月发售。但是，欧洲世嘉在最近多灾多难，已有大量员工流失，其中包括一些高级管理人员(市场总监Jo Bladen亦已于上周辞职)。

世嘉能否顺利完成土星的收尾和"妖刀"的发售任务，现在还很难说。

另一方面，世嘉土星的后期所欠的旧债太多，也影响了新主机的发足。土星在全世界的销售情况完全不及MD，自96年开始在三大机种的竞争中呈一路下跌态势。94年到95年的二年间，土星在家用机市场上所占的份额超过50%，到97年却不到1%。现在，世嘉已经把所有的精力都转移到了"妖刀"身上，这也许是改变命运的唯一一条出路。

EVENT 93—97年优秀多媒体光盘评测结果在京揭晓 《赤壁》、《大唐诗录》两款游戏软件位列其中

本刊讯 由国家信息中心和《多媒体世界》杂志社成功举办的"1993—1997年优秀多媒体光盘评测"活动，经过历时4个月的严格评测于98年3月在京公布了评测结果。共有100多家电子出版与制作单位积极参加，参测光盘200余种。最终评出了"十佳多媒体光盘"及5个单项奖，另有18种光盘获得"优秀多媒体光盘奖"。

此次评奖活动是国内首次举办的多媒体电子出版物评测活动，较为全面地反映了国内电子出版物的整体发展水平。在"十佳多媒体光盘奖"中有两款游戏软件赫然在列。分别是前导公司的《赤壁》和英业达天津科技公司的《大唐诗录》。《大唐诗录》同时获得"最佳创意"单项奖。

近年来我国电子出版物行业获得长足的发展，在(电子)图书、教学、工具等各类软件中均有佳作出台。而游戏软件在其间虽然起步晚但发展快，两款游戏软件位列"十佳"之中说明了游戏软件在国内众多的电子出版物中在技术上、在品味上、在市场影响上都达到了最高的水准。游戏软件成为人们生活中不可缺少的文化消费品。

TOPICS & ETC. 点菜敌不过套餐 98游戏流行拼盘

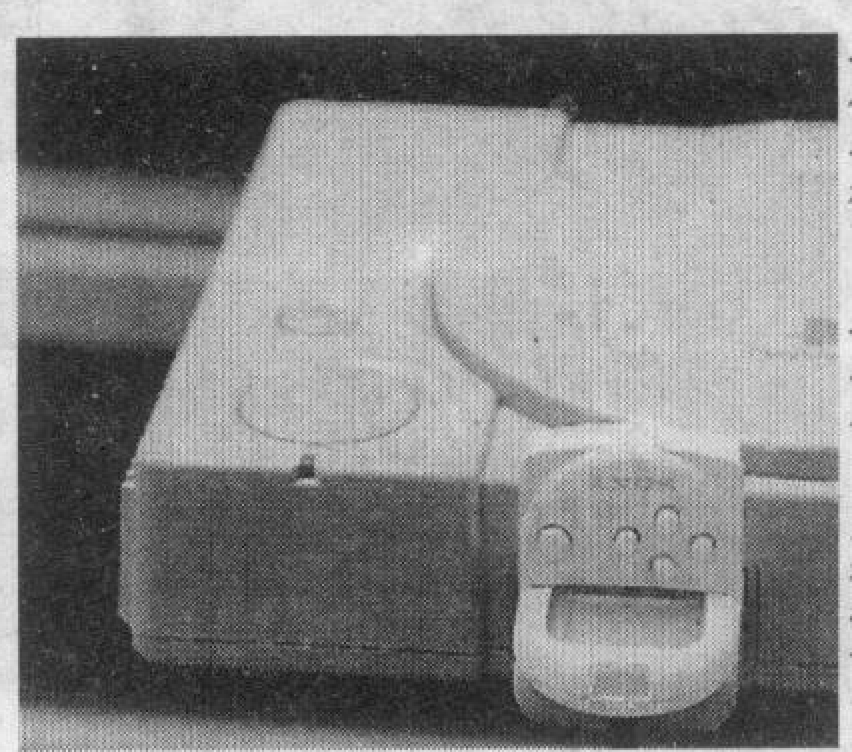
本刊讯 或许是在吃麦当劳套餐时来的灵感，98年3月国内5家软件公司把自己推出的游戏软件包叫做"游戏套餐"。近一段时间软件销售市场流行所谓的"打包"销售，即一家公司将自己的几个产品或几家公司将自己的一个产品"捆绑"在一起以十分低廉的价格销售。这样消费者似乎是少了一些选择的自由，但却可以以很低的价位买到正版游戏软件。

这次打包的是5家公司提供了9个代理的海外游戏产品，分成3种"套餐"推向市场。3种套餐统一售价148元，而其零售价之和平均在350元以上。消费者等于以4折的价格买到了这些游戏，这样对于玩家来说套餐中3个游戏有两个爱玩便绝对是物超所值了。

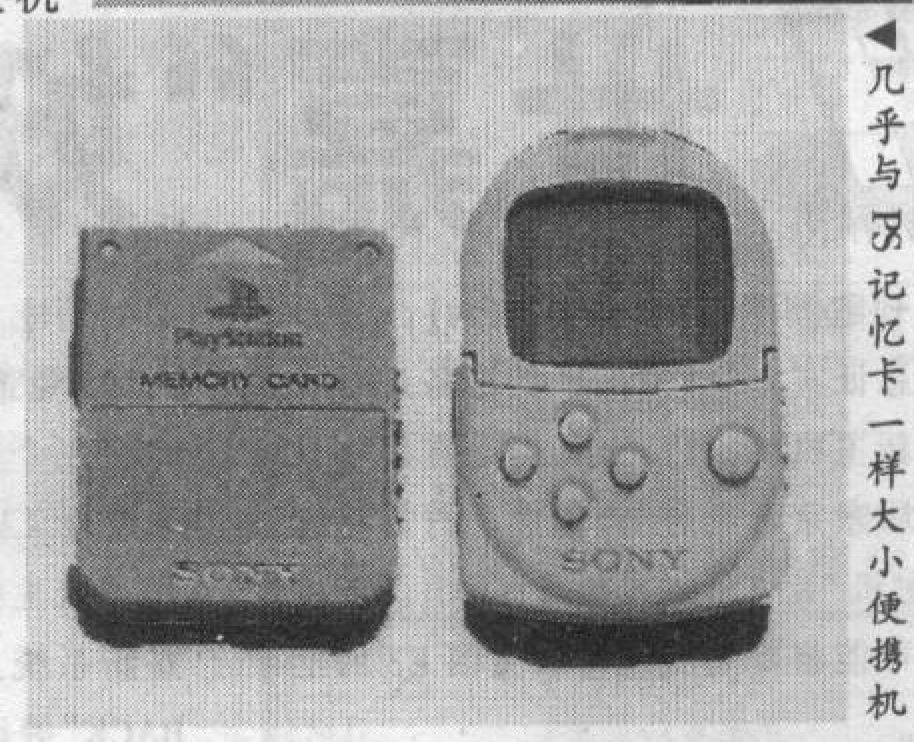
H HARDWARE 索尼将发售史上最高级便携式游戏主机

本刊日本综合消息（记者：KEN） 史上最强的便携式主机将于今年冬天诞生！便携式主机的王牌厂家索尼将带给玩家32位元的震撼！

索尼于2月19日宣布的这个消息使业界一片大哗，因为该主机实在是一个让人不可思议的东西。据介绍，主机的大小与PS的记忆卡等同，采用32×32点阵的黑白液晶显示屏，却同时配备有双向红外线数据传送、32位元RISC处理芯片等令人吃惊的锐利武器，堪称史上最特别、最先进的便携式游戏机。



◀便携机可以接驳在PS主机插记忆卡的口上。



◀几乎与PS记忆卡一样大小便携机内含2KB显存，128KB内存，可以当作记忆卡用。

主机内部搭载万年历功能，同时也正在开发设计专用的游戏程序。按照计划，该主机最主要的用途将是可以自由地修改PS主机的软件，然后把修改资料通过红外线传送到PS主机之中。显而易见，这个迷你机完全是面对64DD而来的。



▶这是该便携机的实体大小。

主机目前尚未正式定名，具体的发售价格也没有报告，目前万岱非常有兴趣制作一个与之配套的养成游戏，同时索尼也考虑将其用于某些RPG游戏的修改之中。

E EVENT 管理不善食恶果 万岱子公司解散

本刊日本专讯（记者：KEN） 万岱于三月初宣布了其子公司"万岱数码娱乐公司"（BAIDAI DIGITAL ENTERTAIMENT）解散的消息，该公司事实上已于3月中旬正式倒闭。

万岱的发言人称，"万岱数码娱乐"的美国分公司仍然营业，并正在寻找新的机会以图东山再起。据悉该公司的垮台与PIPPIN的不合时宜关系密切，但是发言人依旧表示BDE一定会留守美国这最后一片阵地："BDE将会撤出有关PIPPIN的事业。"发言人说，"但是仍然将继续寻找新的开发领域。"

万岱的经济不振在与世嘉离异之后暴露无疑，总亏损额高达2亿1千4百万美元，只是"鸡蛋仔"的魅力才挽狂澜于不倒，但这样的情况究竟能够坚持多久，恐怕是连老板都无法回答的问题。PIPPIN的实际发售量在日本仅为3万台，在美国市场上的数字更是提不起来，已经成了史上销售情况最糟糕的游戏主机。

T TOPICS & ETC. CAPCOM不再甘心做二线软件商 现已成为世嘉新主机的重要盟友

本刊日本专讯（记者：KEN） 对世嘉妖刀兴趣最大的亚洲软件商当属CAPCOM，看上去它很有可能成为世嘉最重要的新盟友。

世嘉与CAPCOM的紧密合作是从其次世代主机土星开始的，并在很短的时间内便发展成为亲密无间的战友关系。与CAPCOM的结盟是世嘉土星能够在日本超过500万台的重要保证。而当世嘉开始致力于新主机的推广活动时，又开始向CAPCOM发出了邀请。

世嘉表示如果CAPCOM有意加盟的话，其待遇和惠利将至少不低于索尼现在所能够提供的标准。双方目前对如何推广现有的强力软件都非常感兴趣，CAPCOM表示目前在自己新底板CPS Ⅱ和CPS Ⅲ上走红的那些游戏都会移植到世嘉的"妖刀"上。

虽然只是秘密的接触，但是世嘉"妖刀"的卓越性能已经引起了日本业界的广泛重视。从世嘉内部透露的消息称，目前每一个重要的第三方软件制作商（THIRD PARTY）都与世嘉签订了开发意向书，而且由于开发费用极其低廉，故而一些小型的软件商亦将目光放在了"妖刀"未来的市场上。

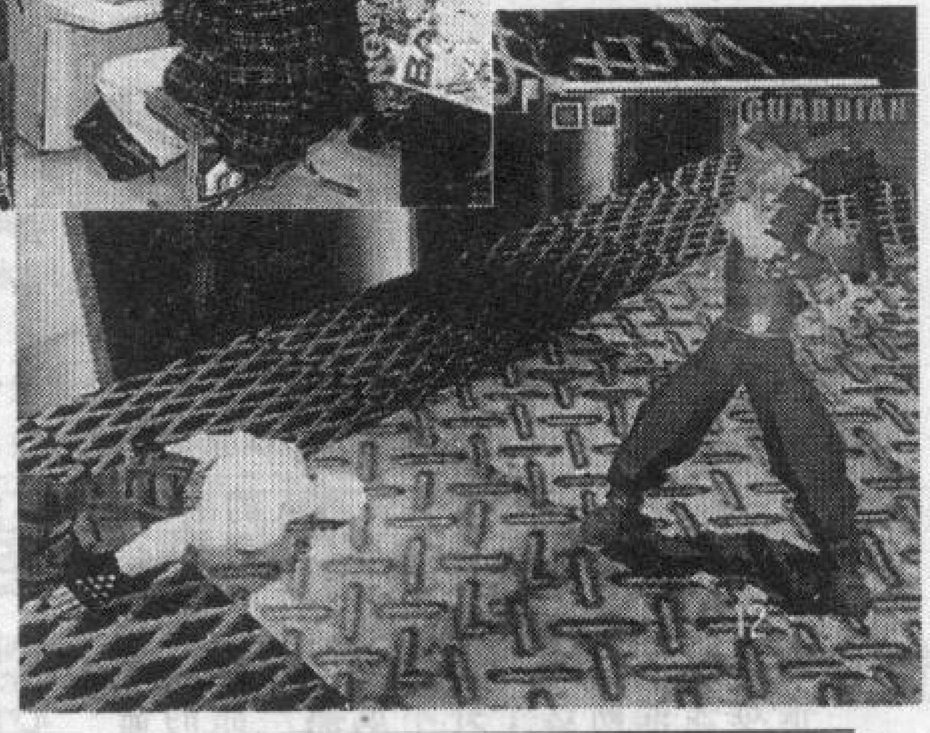
有未经证实的消息称，已签订软件开发意向的包括史克威尔和ENIX两个巨头。

AMUSEMENT

日本 AOU 展开幕 众多街机力作露面



◀世嘉 AM2 研的超级劲作“格斗之蛇 2”引来无数对战高手。此款游戏更加强调刺激和快感，而且利用 MODEL 3 基板，效果超群，相信它将成为街机厅中的新宠。



▶加入“FF7”人物的“EHRGEIZ”虽然不一定能将从不去玩街机的 RPG 迷们吸引到街机厅中去，但加入 NAMCO 的 SQUARE 格斗游戏一定是非常精彩的。

本刊日本综合消息 一年一度的日本娱乐设备展(AOU)于 2 月 18 日、19 日两天在千叶县的幕张展览中心开幕。展览会中展出了日本国内最先进的街机底板和游戏，世嘉、南梦宫等公司的大作均纷纷亮相。

今年 AOU 展的特点是人气大作的续集多。比如世嘉的“格斗之蛇 2”、“世嘉拉力冠军赛 2”、南梦宫的“一发千钧 2”、TAITO 的“电气机车前进！2”等均有展示。SNK 还推出了最新作“RB 饿狼传说 2～新·来者”。

同时受到玩家欢迎的还有结合了“FF7”人物的史克威尔街机第一作“神佑擂台·EHRGEIZ”。该游戏的主创人员是“TOBAL 2”的全班人马，发售则交由 NAMCO 代理，给人一种全新的游戏感觉。

AMUSEMENT

世界终于恢复了本来面貌 GAME BOY 步入彩色的世界

本刊日本专讯（记者：KEN） 受尽黑白显示磨难的 GB 玩家终于盼来了解放的一天。任天堂目前开发中的新技术即将为他们带来全新的彩色世界。

日本 SHARP 公司为 GAME BOY 专门开发设计了彩色液晶显示屏。该显示屏的大小与 GB 主机相差无几，使用时须接驳一节 1.5 伏特电池，连续工作时间为 10 小时。

据任天堂称，原有适配黑白显示屏的软件仍然可以在彩色显示屏下使用，其效果接近目前流行的超任“SUPER GAME BOY”。新显示屏的售价预计为 7000 日元(合人民币 490 元)，今年夏初预订推出。

对显示器的具体数据目前还没有确切的消息。旧型黑白显示屏的解析度为 160×160，也可以提高到 256×256。

EVENT

物之将亡其价也廉 世嘉发售绝版土星

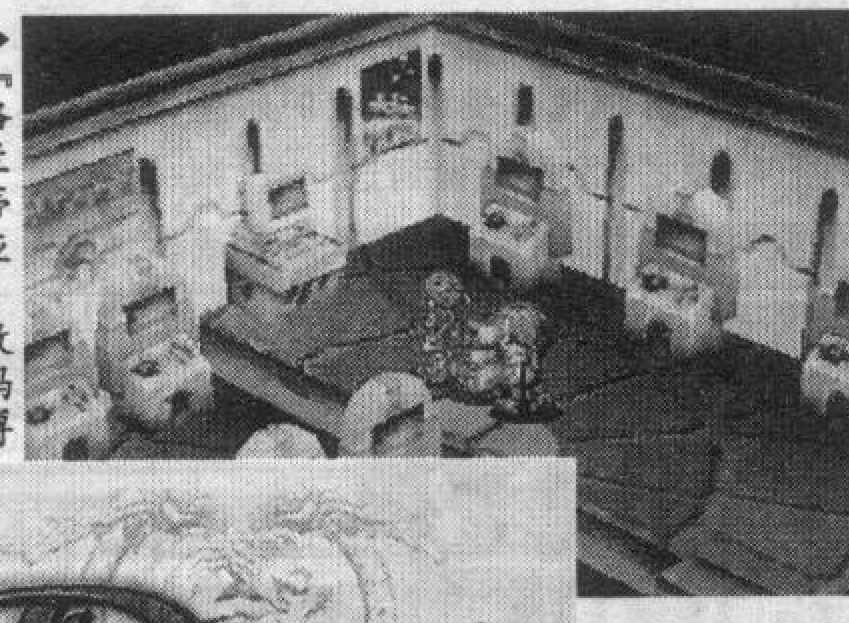
本刊日本专讯（记者：KEN） 随着新机种发售日的逐渐到来，世嘉土星的销售已逐渐步入冰点。为了纪念曾经辉煌过的日子，世嘉将在日本发售绝版土星。

将于 4 月 4 日开始在日本发售的这个“绝版土星”，售价为 1 万 6 千日元(约合人民币 1120 元)，限量发售 3 万台。这也将是世嘉土星最后一次促销活动，在世嘉“妖刀”的阴影下，土星已经成了第一个倒下的牺牲品。业界人士也不认为此次促销可以为世嘉土星带来新的生命。

世嘉绝版土星将仅限日本本土销售，欧美不会发行。看来 99 年世嘉发售新主机已经成为该公司势在必行的战略行动了，对于能否如期发售的担心也变得有些多余了。

SOFTWARE

两大主机分别推出全新大作 KOEI 公司显露“狼子野心”



▶「格兰蒂亚·数码博物馆」会给意犹未尽的「格迷」们带来惊喜。



◀这款 3D—FTG 名字的意思是『枯味利口酒』（意语），大概玩时会很甜美吧！

本刊讯 分别代表 SS、PS 两大主机的“超级武器”各出新招，将分别推出新作。

代表 SS 主机最高 RPG 作品的“格兰蒂亚”预计在 5 月 28 日由 GAME ARTS 发售一款 ETC 游戏，名为“格兰蒂亚·数码博物馆”。在游戏中可以看到“格兰蒂亚”的游戏数据，也可以在迷宫中收集宝物，还有一些迷你游戏。

PS 的抗鼎公司 SQUARE 预计在夏天发售一款 A·RPG“勇敢的剑士·武藏传”，主角是一使用二刀流的少年，游戏为全三维的背景及人物。

电脑游戏的超级劲作“DIABLO”也将在夏天移植到 PS 上，但游戏画面大大不如 WIN95 版，而且操作方法也依据 PS 手柄作了相应的改变。今年来，电脑与游戏机相互移植软件的事例很多，但好象电脑作品移植到电脑上，远不如电脑上的游戏机游戏容易成功。

素以制作高水准历史仿真 SLG 的 KOEI 公司随着几款其它类型游戏的成功，胃口越来越大了。最近，KOEI 发布了三款新游戏的情报。它们分别是：“封神演义”（S·RPG，预定夏天发售）、“ZILL O'LL”(RPG，预定秋天发售)、“DE STREGA”(3D—FTG，预定秋天发售)。在 2 月 24 日的新作发布会上，KOEI 的襟川阳一社长说这三款游戏是为纪念公司成立 20 周年而作的。我们不难看出 KOEI 也要学习 SQUARE，不单单作 SLG，而是全方位发展。

游戏新闻眼

新闻分析

小，小得不能再小 强，强得无法再强

记者：KEN

索尼终于来了这么一手。

谁都不会怀疑它终究将走这一步。事实上，以 WALKMAN 或者 DISCMAN 的辉煌，没有人敢否认它将给便携式游戏主机领域所带来的突破。在绝大多数人的眼中，索尼这个还没有正式推出的小东西，无疑已成为史上最强大的便携式游戏机。

很难去推断这个并不成熟产品的命运，因为不从综合角度去分析是不够明智的。值得我们注意的倒是便携式游戏机这个市场，究竟怎样做才能真正成为玩家的宠儿呢？

迷你游戏机发展至今，能够放上台面让玩家一议的，大概非 GB、GG、PC—E GT 和 NOMAD 这四个莫属了。有趣的是，尽管 GG 等产品无论在画面还是音质甚至是游戏软件上，都不逊于或是大大超过 GB，但现在硕果仅存的却只有 GB 一个。这其中的奥秘颇值得研究。

便携机的卖点究竟是什么？在这一点上很多商家的视点都不清楚，甚至包括世嘉或者日电（NEC）这样的大公司。它们以为漂亮的画面和动听的音质是便携机的关键，其实这完全是错误的。便携式游戏机最关键的一点在于一个“便”字，也就是必须让玩家随时随地享受到游戏的乐趣，同时没有后顾之忧。而要做到这一点，则一定要有两个必要因素：不断翻新的游戏软件和持久的电力保证。世嘉和日电，在第一个因素上都做得非常成功，但是对于第二个因素来说，就是完全失败的了。

从这个角度来讲，GG、PC—E GT 甚至不能算作是便携机，因为它们的用电量实在太惊人，玩家绝不可能为了玩游戏而额外携带许多电池，或是经常为电力供应提心吊胆。主机的交流电源成了必备物资，这完全违背了“便”携机的初衷。所以尽管这两个机器在软件和画面上都有不俗的表现，但终究还是为玩家所弃。

至于 NOMAD 的构想，就更是有决定性的错误了。用电情况暂且按下不表，单是主机的外形就无法让人安心地游戏下去。至于兼容 MD 卡带更是一个愚蠢的举动：有谁会外出带着这么一大摞又大又沉的游戏卡带？推出这样的便携机，世嘉想不倒楣也难。

这只是举一个简单的例子来说明从玩家角度考虑问题的好处，GB 当然并不完全是靠电池才取胜的。

话回过来说索尼。看看它 WALKMAN 和 DISKMAN 的创意和设计，就知道它一定是会从消费者角度来考虑的。虽然要从任天堂的嘴里抢食并不那么容易，但以索尼的实力来说应该就没有太大的问题。

然而配置了 32 位元 RISC 芯片的索尼迷你机，却设计了一个令人吃惊的悖论：它的显示屏只有 32×32 的分辨率，而且还是黑白液晶的。天与地的反差不由得不使人怀疑起它的表现力来：这究竟会成为怎样的一个东西？

事实上从索尼的角度来考虑，最初的计划只是制作一块智能记忆卡的模式，只是中途峰回路转，才突然乌鸦变凤凰。它与 PS 软件之间的连动性，将是这个主机最有力的卖点。这也是 PS 应付 N64 DD 系统的一步妙棋。

64DD 的最大魅力在于可以对软件实行自由的修改。早出生一年的 PS 不可能预料到这样的变化，所以也无法直接与之竞争。但使用这个外设，却巧妙地补充自己的不足，同时又可以打开便携式游戏机的市场，使 PS 和迷你机都立于不败之地。这就是索尼的如意算盘。

同这样的构想相比，世嘉和日电就未免显得有些小儿科了。

索尼目前正在积极寻求软件商的支持。可以预料，这其中确实会有不少超乎人们想象的东西诞生。一个强大的主机和一块最简单的显示屏，也是考验软件商们创意的最好武器。如果说 PS 是一本浅显易懂的入门教材的话，索尼的迷你机就绝对是对高手的挑战了。

小，小得不能再小；强，强得不能再强。索尼又将会给我们带来些怎样的惊奇呢？

本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单



湛江	杨晖	沈阳	马良	西安	寇静波	北京	潘子超	广东廉江	张宇鲲
南宁	朱威	北京	霍楠	武汉	何贝特	湛江	戴国光	浙江嵊州	鲁一峰
开封	刘飞	沈阳	蒋英	广州	靳康毅	哈尔滨	徐康	江苏武进	吴振宇
大庆	徐赫	上海	赵镇	长沙	张永辉	秦皇岛	卢伟平	广西梧州	麦胜梁
无锡	凌初	合肥	许斐	成都	杨中华	吉林市	于志伟	河南信阳	牛红春
常州	李淼	鞍山	孙明	柳州	刘金江	四川自贡	朱军	湖北公安	刘永庆
山东	王珏	武汉	戴北	南京	周唯承	湖南株洲	张威	山东东营	周宏斌
天津	翟楠	北京	李源	烟台	徐一鸣	湖北宜昌	姜波	安徽滁州	李正权
武汉	胡骏	北京	杜峥	兰州	王颢琨	广东湛江	李建	辽宁葫芦岛	陈雷
上海	谈竺	辽阳	王轩	上海	坎波斯	广西柳州	佘霄	河南平顶山	杨原林

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为精美画册“98 甲 A 足球联赛指南”和“超级现代武器”各一册（见左侧图）。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

每月都有中奖机会、每年都有大奖的中国第一个电视游戏排行榜

中国游戏榜

1、读者投票的排行榜共有三个，分别为"街机游戏排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括 SS、PS、N64 三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机)。此三个榜可选择填写，也可全部填写，但必须专榜专投，不能混在一起，并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种)，排名不分先后，可以不填满五个，超过五个选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格，表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面，并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编：100061)"，请一定专信专投，一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时，请用正楷书写，字迹工整清晰，易于辨认；地址详细可靠，为日后发奖着想，最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写，信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

次世代以前家用机游戏当月排行榜

1、________
2、________
3、________
4、________
5、________

对某游戏的一句评语：　没有感想可以不填
本期您最喜欢的栏目或文章：
本期您最不喜欢的栏目或文章：
对本期杂志的评语：
今后您最希望看到的栏目或文章：
您最希望看到本刊有那些改变：
姓名：　性别：　年龄：　玩龄：　现有机种：
职业：学生　身份证号：11010×830513345(无证此栏可不填)
联系地址：北京市××区××南里××楼×门×号　邮编：1000××

必须要写清中文名称及机种！
每票最多填五个游戏，多选无益！

本期"中国电玩榜"统计时间为 98 年 3 月 2 日～3 月 15 日，这期间共收到有效选票 2187 票。

次世代家用机游戏当月排行榜(本榜包括 SS、PS、N64 三种主机所对应的全部游戏)＋日本家用机游戏月间销售排行榜

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票	日本月间销售榜游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
1	新	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	453	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	1842497(1842497)
2	新	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	350	异度装甲(PS、SQUARE、RPG、98.2.11)	625346(625346)
3	新	最终幻想 7(PS、SQUARE、RPG)	254	GT 赛车(PS、SCEI、RAC、97.12.23)	339356(1478637)
4	新	樱大战(SS、SEGA、AVG＋SLG)	247	纵情跳跃·舞蹈与韵律(PS、ENIX、ACT、98.1.29)	229212(229212)
5	新	光明力量Ⅲ 剧本 1·王都的巨神(SS、SONIC、RPG)	141	感伤的涂鸦·初回限定 2 枚组版(SS、NEC、SLG、98.1.22)	209677(209677)
6	新	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	127	盗墓者 2(PS、VICTOR、A·AVG、98.1.22)	158324(170138)
7	新	超级机器人大战 F(SS、BANPRESTO、S·RPG)	93	炸弹人世界(PS、HUDSON、ACT、98.1.29)	132676(132676)
8	新	X 超人对街霸(SS、CAPCOM、FTG)	91	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG、97.12.23)	132280(1089075)
9	新	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG)	85	职棒球队的创造！(SS、SEGA、SLG、98.2.19)	113692(113692)
10	新	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	81	电气机车前进！(PS、TAITO、SLG、97.12.18)	100435(732574)

次世代家用机游戏累计排行榜(本榜包括 SS、PS、N64 三种主机所对应的全部游戏)＋日本家用机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票	日本家用机游戏当月榜游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
1	新	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	453	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	4148
2	新	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	350	最终幻想 7(PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	3742
3	新	最终幻想 7(PS、SQUARE、RPG)	254	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18)	2380
4	新	樱大战(SS、SEGA、AVG＋SLG)	247	樱大战(SS、SEGA、AVG＋SLG、96.9.27)	1961
5	新	光明力量Ⅲ 剧本 1·王都的巨神(SS、SONIC、RPG)	141	宿命传说(PS、NAMCO、RPG、97.12.23)	1954
6	新	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	127	GT 赛车(PS、SCEI、RAC、97.12.23)	1661
7	新	超级机器人大战 F(SS、BANPRESTO、S·RPG)	93	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG、97.12.23)	1086
8	新	X 超人对街霸(SS、CAPCOM、FTG)	91	恶魔召唤师·灵魂黑客(SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	1062
9	新	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG)	85	德贝赛马(PS、ASCII、SLG、97.7.17)	1015
10	新	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	81	生化危机(PS、CAPCOM、AVG、96.3.22)	874

次世代以前家用机游戏当月排行榜(本榜包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机所对应的全部游戏)＋日本家用机游戏新作期待排行榜

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票	日本新作期待榜游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
1	新	口袋妖怪·红(绿)(GB、NINTENDO、RPG)	240	勇者斗恶龙 7(PS、ENIX、RPG、未定)	2926
2	新	兰古瑞萨Ⅱ(MD、MASYA、S·RPG)	87	寄生前夜(PS、SQUZRE、RPG、预定 3.29)	2502
3	新	大航海时代Ⅱ(MD、KOEI、SLG)	82	铁拳 3(PS、NAMCO、3D—FTG、预定 3.26)	1564
4	新	第二次超级机器人大战 G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	78	樱大战 2·望君珍重(SS、SEGA、SLG＋AVG、预定 4.4)	1516
5	新	三国志 2·霸王的大陆(FC、NAMCO、SLG)	77	口袋妖怪·金(银)(GB、NINTENDO、RPG、未定)	1450
6	新	梦幻之星Ⅳ·千年纪的终结(MD、SEGA、RPG)	65	超级机器人大战 F·完结篇(SS、BANPRESTO、S·RPG、预定 4.23)	1049
7	新	幽·游·白书～魔强统一战(MD、TREASURE、FTG)	62	塞尔达传说 64·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定 4月、64DD 版未定)	710
8	新	雷神传说·光之继承者(MD、SEGA、A·RPG)	59	最终幻想 5(PS、SQUARE、RPG、预定 3.19)	689
9	新	热斗 '96 格斗之王(GB、TAKARA、FTG)	56	心跳纪念品 2(暂称)(PS、KONAMI、SLG、未定)	636
10	新	火炎之纹章·圣战的系谱(SFC、NINTENDO、S·RPG)	43	新世纪少年战史·钢铁女友(SS、SEGA、AVG、2CD、预定 3.26)	599

次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括 SS、PS、N64 三种主机所对应的全部游戏)+日本家用机游戏年度累计排行榜					
序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票	日本年度累计排行榜游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
1	新	口袋妖怪·红(绿)(GB、NINTENDO、RPG)	240	最终幻想Ⅶ(PS、SQUARE、RPG)	9441
2	新	兰古瑞萨Ⅱ(MD、MASYA、S·RPG)	87	樱大战(SS、SEGA、AVG+SLG)	5520
3	新	大航海时代Ⅱ(MD、KOEI、SLG)	82	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	4176
4	新	第二次超级机器人大战 G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	78	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	4148
5	新	三国志 2·霸王的大陆(FC、NAMCO、SLG)	77	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	3481
6	新	梦幻之星Ⅳ·千年纪的终结(MD、SEGA、RPG)	65	恶魔召唤师·灵魂黑客(SS、ATLUS、RPG)	3354
7	新	幽·游·白书~魔强统一战(MD、TREASURE、FTG)	62	德贝赛马(PS、ASCII、SLG)	3092
8	新	雷神传说·光之继承者(MD、SEGA、A·RPG)	59	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	2763
9	新	热斗'96格斗之王(GB、TAKARA、FTG)	56	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG、97.12.23)	2509
10	新	火炎之纹章·圣战的系谱(SFC、NINTENDO、S·RPG)	43	妖怪口袋·红、绿(GB、NINTENDO、RPG)	2363

街机游戏累计排行榜(本榜对应任何厂商用任何基板制作的街机游戏)+日本街机游戏月间排行榜					
序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票	日本街机游戏月间排行榜游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
1	新	'97格斗之王(NEO·GEO、SNK、FTG)	332	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	158871
2	新	侍魂·天草降临(NEO·GEO、SNK、FTG)	159	铁拳 3(SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	62559
3	新	REAL BOUT 饿狼传说·特别版(NEO·GEO、SNK、FTG)	118	VR 射手 2(MODEL 3、SEGA AM2、3D—SPG)	47921
4	新	'96格斗之王(NEO·GEO、SNK、FTG)	106	GET BASS(MODEL 3、SEGA AM1、SLG)	28918
5	新	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	88	幕末浪漫~月华的剑士(NEO·GEO、SNK、FTG)	26015
6	新	街头霸王Ⅲ·二度冲击 巨人之战(CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	76	新日本职业摔角联盟·斗魂烈传 3~街机版(SYSTEM 12、NAMCO、SPG)	24695
7	新	真·侍魂~霸王丸地狱变(NEO·GEO、SNK、FTG)	73	电脑战机 VIRTUA ON(MODEL 2、SEGA AM3、3D—ACT)	24059
8	新	铁拳 3(SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	70	终极激浪(SYSTEM 23、NAMCO、SPG)	22245
9	新	幕末浪漫~月华的剑士(NEO·GEO、SNK、FTG)	63	死亡之星(MODEL 2、SEGA AM1、光枪)	20084
10	新	'95格斗之王(NEO·GEO、SNK、FTG)	58	哈雷·戴维森与洛杉矶骑士(MODEL 3 STEP 2、SEGA AM1、RAC)	19232

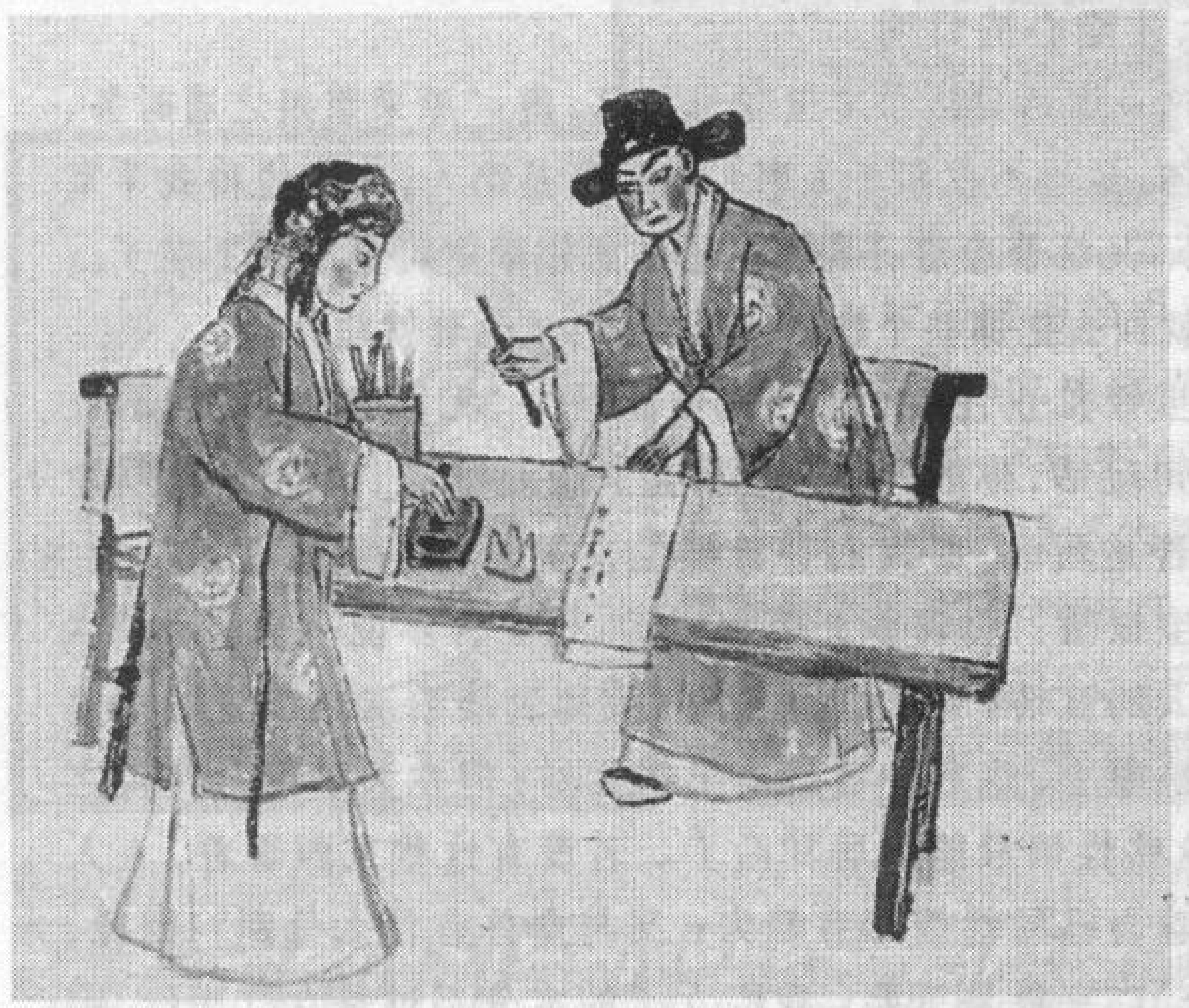
以上排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志 98 年 2 月 20 日的 479 号~3 月 20 日的 483 号五期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 98 年 1 月 19 日~98 年 2 月 22 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 2 月 5 日~2 月 11 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 2 月 19 日~2 月 25 日。

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
骑士盛宴·幻想大陆战记	ブリガンダイン·幻想大陆战记	イースリースタッフ	S·RPG	4月2日
兵蜂 RPG	ツインビーRPG	KONAMI	RPG	4月2日
太空战斗机 G	G DARIUS	TAITO	STG	4月2日
斗神传·卡牌之谜	斗神传·カードクエスト	TAKARA	TAB	4月2日
水浒传·天导一零八星	水浒传·天导一零八星	KOEI	SLG	4月2日
修罗之门	修罗の门	讲谈社	3D—FTG	4月2日
UNO	UNO	MEDIA QUEST	TAB	4月2日
激走大赛车	激走 GRAND RACING	ATLUS	RAC	4月2日
电波少年的游戏	电波少年的ゲーム	HUDSON	ETC	4月2日
黑暗天使颂歌(PS 专用)	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	动画片	4月2日
C·A·R·T世界系列	C·A·R·T WORLD SERIES	SCEI	RAC	4月9日
命令与征服·完整版	C&C COMPLETE	ACCLAIM JAPAN	SLG	4月16日
花式撞球 3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	TAB	4月16日
炸弹人战争	ボンバーマンウォーズ	HUDSON	SLG	4月16日
勇敢的考验	BRAVE RPOVE	DATA WEST	RPG	4月16日
可变走攻·武装机车	可变走攻ガンバイク	SME	ACT	4月23日
罪恶机甲	GUILTY GEAR	SME	FTG	4月23日
思雷尔斯皇室	スレイアーズろいやる	角川书店	RPG	4月23日
胜利海峡	ストレートビクトリー	カルソニック	RAC	4月23日
青春游戏	ゲームで青春	KID	TAB	4月23日
侦探神宫寺三郎·梦的终结	侦探神宫寺三郎·梦の终わりに	T&E SOFT	AVG	4月23日
狐连	FOX JUNCTION	トリップス	A·RPG	4月23日
世界体育馆	ワールドスタジアム 2	NAMCO	SPG	4月23日
惑星攻机队	惑星攻机队りとるキャッツ	FAMILY SOFT	SLG	4月23日
新世纪少年战史·钢铁女友	钢铁のガールフレンド	GAINAX	AVG	4月

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
信长的野望·战国群雄传	信长の野望·战国群雄传	KOEI	SLG	4月2日
火热火热噗哟噗哟迷宫	わくわくぷよぷよダンジョン	COMPILE	RPG	4月2日
裂缝·神秘岛续篇	RIVEN·THE SEQUEL TO MYST	ENIX	AVG	4月9日
英雄志愿·英雄主义行动的女孩	英雄志愿·GAL ACT HEROISM	MICROCABIN	RPG	4月16日
恶魔救世主	ヴァンパイアセイヴァー	CAPCOM	FTG	4月16日
炸弹人战争	ボンバーマンウォーズ	HUDSON	SLG	4月16日
超级机器人大战 F·完结篇	スーパーロボット大战 F·完结篇	BANPRESTO	SLG	4月23日
幻想水浒传	幻想水浒传	KONAMI	RPG	4月30日
美少女梦工场·梦幻精灵	プリンセスメーカー·ゆめみる妖精	GAINAX	SLG	4月
恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲	恶魔城ドラキュラ X·月下的夜想曲	KONAMI	SLG	4月
世嘉时代/梦幻之星合集	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	SEGA	RPG	4月
温柔枪骑兵·增援部队	メルティランサー·RE—INFORCE	IMAGINEER	SLG	5月7日



用您心中的故事营造红楼梦境
前导征集《红楼梦》游戏的剧情

游戏红楼梦

编者按:本栏目又与大家见面了,很长时间了。记得以前总在新闻中看到类似软件公司征集创意之类的事件发生,不过标志很明显:是外国的,我们还没有。现在,我们居然也发生这种事了,而且活动的参与性及参与空间还不小,我看过范文之后,更觉得还很不容易。如此大的挑战摆在面前,是激发了斗志,还是增长了懦怯,不仅是看到这次活动的玩友们,也是国内游戏业正在面临的心理选择。

如果你是游戏中的贾宝玉,你将如何爱护和追求林妹妹?假如你喜欢的是薛宝钗,那你们的感情将怎样发展?展开你的想像,把你心中的故事写出来,让你有机会成为第二个曹雪芹!

前导公司目前准备开发改编自古典名著《红楼梦》的电脑游戏软件,特向全国征集游戏剧情。在征集到的故事中,凡符合要求的,将成为游戏《红楼梦》中的剧情,您将在游戏制作群中享有作者署名权。另外,我们还将为每篇入选的故事,提供100元的稿酬。

本次活动从即日起开始,将于1998年6月1日截止。故事编写的要求、具体参加办法如下:

故事编写要求

应征故事要以规定的二十六个题目为主题,故事中的人物和地点也有具体要求。您可以从中选择你喜欢的题目,多选不限。在此,我们将其中的两个题目和相关的人物、地点要求列出来,做为说明。

主题1:宝玉与黛玉隐约意识到彼此之间的特殊感情,但又对对方的感情没有把握,所以双方都在尽力试探对方对自己的感情。当宝玉经常看望陪伴黛玉,并没有明确的表白,而又同时与宝钗或湘云来往密切,黛玉见到宝玉,总要以假话或者小手段来试探宝玉对她的情感。

A　人物:宝玉、黛玉、紫鹃　　地点:黛玉房间

B　人物:宝玉、黛玉、宝钗　　地点:宝钗房间

主题2:宝钗对宝玉的姐弟情谊,表现为她常常以姐姐的口吻,广引博证的说明生活起居上应注意的细节,鼓励宝玉追求学问功名,而宝玉则表现出对宝钗的亲近和依恋。

A　人物:宝玉、宝钗、莺儿　　地点:宝钗房间

B　人物:宝玉、宝钗、迎春、探春、惜春、李纨　　地点:李纨房间

C　人物:宝玉、黛玉、宝钗　　地点:黛玉房间

D　人物:宝玉、贾母、宝钗　　地点:贾母房间

E　人物:宝玉、王夫人、宝钗　　地点:王夫人房间

F　人物:宝玉、宝钗、袭人、晴雯　　地点:宝玉房间

我们征集的是贾宝玉与五个女孩子的小故事。由于篇幅所限,我们无法把所有的题目都列出来。如果您感兴趣,请来信告诉我们,我们将会把所有题目全部寄给您。应征者在选定了某一题目之后,还要按照人物和地点的要求,任选其中一组,做为故事中出现的人物和场景,人物出场的顺序任意。围绕同一题目,因不同的人物、地点而成不同的故事。在编写时,首先要注明题目编号、人物和地点。故事要求主题明确,人物性格(除宝玉外)与原著相同,但情节不可雷同。故事要以人物的表情、动作和对话为描写重点,突出表现人物间的情感。每篇字数在1000到1500字之间。

参加办法

只要将您心中的故事写出来,在截稿日期前寄给我们,它就可能成为游戏《红楼梦》的剧情。当然不要忘了,请在稿件上注明应征的题目编号、人物和地点,作者真实姓名和通讯地址、邮政编码。如果您想了解全部题目,也请来信告诉我们,我们将把全部题目寄给您。

来信请寄:北京海淀区蓟门里小区前导公司(邮编:100088)

红楼梦工作室　收

E—MAIL地址:sales@wayahead.co.cn

应征题目编号:2A

人物:宝玉、宝钗、莺儿
地点:宝钗房

一日，宝钗正在床上做针黹，忽听莺儿报到："宝二爷来了。"只见宝玉笑嘻嘻地进来，道:"姐姐又做什么呢?"也不等宝钗答话，便探头一看，见是个五彩的鞋样儿，绣得十分精致。宝玉因道:"姐姐原来有这样的好针线！却不知哪个有福的能穿?"这双鞋原是宝钗受了袭人之托，为宝玉做的。听他如此一说，宝钗又不好挑明，只微微一笑，道:"在这穿的、用的上，谁还比你宝兄弟有福气?你这从头到脚，从里到外，只怕没有一处不是你屋里那些巧手丫鬟们亲自做的。更有姐妹们顽着做给你些。你若再不读书上进，怕要连花在这些个针线上的工夫都对不住了！"



宝玉正听到得意处，忽又被最后这句话浇了一头冷水。待要拂袖而去，一眼瞥见宝钗低头绣花的样子，又有些不忍。只见宝钗穿着一身半旧不新的蜜合色衣裙，挽着漆黑油光的纂儿，更衬得颈后的肌肤冰雪般晶莹。再环顾室内，竟似个雪洞一样，不仅各类古董珍玩一概没有，就连闺阁之内梳妆用的脂粉钗环等也见不到。屋里唯一的装饰就是案上的一个土定瓶中供着的几支菊花。宝玉因道:"姐姐果然不枉姓了'薛',不仅人素雅高洁，居室也是如此。春夏之时这里自是幽雅，只怕到了秋冬之时，这里就太过清冷了吧?"

宝钗听了这话，笑道:"兄弟这话可是不通了。春夏之时，我通常倒要摆上一两件玩物；到了秋冬之时，除了偶尔秋日里供上一瓶菊花，冬日里供上一瓶梅花，其它的一概不要。"宝玉奇道:"这又为何?倒要姐姐讲出个道理来。"

宝钗娓娓道来:"这道理其实最浅显不过了。兄弟岂不闻'相时而动'?此语虽多指人事，但在其它事情上也是一样的道理。春夏本是热闹的时候，我若强为清高，与时相违，岂不反成了乖僻放诞，更兼辜负了一片大好春光，暴殄了天物?秋冬本是冷清的时候，草木凋落，万物归宁，我若在这里粉饰荣华，无论如何竭尽心力，终是不合时宜，底气不足，一切辛劳算计化为流水，最后只落得别人的笑谈。因此，我这屋子春夏热闹，秋冬冷清，唯'随时'而已。"顿了顿，宝钗又道:"其实我只愿一切从简，那样既省心力，又省眼目，才能心清目明。"

这一席话只听得宝玉叹息不已，道:"原来姐姐之通时务、识大体，远远不仅限于人事！姐姐真是高人，今天说得我茅塞顿开！"又红着脸道:"我那屋子在姐姐眼中可是恶俗不堪了。我这就回去把那些个蠢物通通撤掉！"说着就往外走。

宝钗忙止住他，道:"你可真是个'无事忙'！我只不过是几句玩话，你就当了真。"宝玉满脸诚恳，道:"姐姐刚才说的若是玩话，那我们平日里的说笑也都是箴言了。"

宝钗道:"你若如此信我说的，我就再多说一句。个人本有个人的性情，譬如你爱热闹，我则爱淡泊。在布置居室这样的小事上，这些性情显露出来无妨；但在大的纲常礼仪之前，这些性情只能退居其后了。若没有这些东西管着，人人都顺着自己的性情肆意胡为，又与禽兽有什么分别?因此，'本分'二字最是重要。我们女子的本分不过是女红而已，宝兄弟你的本分可就是读书考取功名了！如今你不喜读书，整日在我们队内厮混，虽是年纪小，也招了不少闲话了。等再过个三五年，你哪能够再如此的任性?因此我劝你趁现在早早地收心，把心思放在正路上，好好读书，多和朝中的达官贵人们交往。将来有了功名，不仅老太太、姨夫、姨母们高兴，我们也喜欢。"



宝钗说了半日，宝玉只在一旁沉吟不语。此时，只见莺儿托着茶盘，笑吟吟地从外面进来，道:"说了这半日的话，宝二爷和姑娘也不口渴么?"又瞥见宝钗的针线活儿，因笑着对宝玉道:"宝二爷可试了这鞋样儿?我们家姑娘的针线好不好?"宝钗见莺儿道出实情，脸上微微一红，忙向宝玉道:"是袭人托我做的。"却见宝玉满脸通红，"腾"地站起来，道:"姑娘的针线自然是好的，姑娘的美意我也心领了。只是我是草木之人，受不起这样的福分！"说罢，便头也不回地走出门去，把莺儿惊得愣在当场，更把宝钗窘得不知如何是好。

责编/PINSER

格兰蒂亚

期待许久 终于发售

进入后半段游戏中，会出现一些与主线剧情无关的迷宫（下文中将做出提示），在其中藏匿着大量强力装备。不过，这些迷宫中的敌人级别偏高，而且消灭后获得的经验值也不会很多。但为了末期战斗的顺利进行，还是尽量取得为好。

SS	厂商：GAME ARTS	类型：RPG
	发售日：97年12月18日	媒体：CD×2



满载 CAME ARTS 数年心血的《格兰蒂亚》，力求新高！

◢未开的森林（未开の森）

船渐渐靠在岸边，踏上沙滩，眼前出现一大片浓密的森林。进入丛林，到达未开的森林1的末尾，杰斯汀再次见到了旅行商人兔子基德。当问基德为什么要四处旅行时，他竟然回答说是在寻找挽救世界的办法。这样的回答可真是让人吃惊，杰斯汀看着基德严肃的表情，感到不像是在开玩笑，心里也不禁一惊，难道世界要毁灭了吗？

在这里住宿一夜后继续前进，进入未开的森林3的入口，一名小孩称往前禁止通行，并把杰斯汀与菲娜骗入了他设计的陷阱中……这可太使人气愤了！杰斯汀火冒三丈，准备与眼前的孩子头领——少年拉普（ラップ）提出决斗。就在此时，拉普的族人好像遇到了什么危险，呼救声不断从远处传来，拉普听见喊声顿时心神不宁，慌忙转身离去。杰斯汀也想看个究竟，便随后赶了过去。原来刚才那名小孩在回去时被巨大的树怪捉住，无法脱身。救人要紧！杰斯汀决定与拉普共同对付眼前的敌人。合力消灭树怪后，拉普觉得很不好意思，一面道歉，一面解释说把他们误当作了不祥之塔（祸いの塔）中的人。不祥之塔？杰斯汀想继续问个清楚，可拉普提意还是到他的村庄卡夫里（カフーの里）好好休息一下再谈吧。

◢卡夫里（カフーの里）

卡夫里就像一座大果园一样，所有居民都居住在果实一样的房屋内。这里本来是禁止外族人进入的，但由于杰斯汀与菲娜是拉普带来的客人，所以经村长同意才可自由出入。休息后，大家围坐在一起，拉普开始向杰斯汀讲述起不祥之塔的事情……卡夫里原本不是在这里，而是座落在村北森林旁。由于一群人在森林边建立塔楼实验室，而一次无情的研究事故将村庄完全石化了……现在的卡夫里只是侥幸逃生者重新建造的家园。自此以后，村里所有人都视那座塔为不祥之塔。

塔中的人肯定是卡莱尔军！杰斯汀断言。他请求拉普带路，前往被石化的村落看一看。

◢石头森林（石の森）

卡夫里旧址确实被毁坏得十分严重，到处都是被石化的人和房屋。杰斯汀看着眼前的惨状，建议大家一起到拉普所说的不祥之塔探个究竟。

◢不祥之塔（祸いの塔）

到达不祥之塔入口，杰斯汀看着遍地的军事设施更加确信是卡莱尔军无疑。

在这里，众人与莱努族（レーヌ族）的女战士米尔德（ミルダ）相遇了。由于双方都以为对方是不祥之塔中的敌人而大打出手。在误会解除后才得知，原来米尔德此行的目的竟然与杰斯汀一样。于是，众人结伴而行，进入不祥之塔。

不祥之塔1有部分门是打不开的，要破坏控制它的计算机才可进入。塔内3的门要通过楼梯口边的红灯来开启。再往上走就是塔的顶层研究所了，众人偷偷进入其中，发现卡莱尔军的三名女中尉正与头脑巴鲁将军通讯。从对话中得知，她们好像正在负责培育一种叫盖亚（ガイア）的变异生物。看来这种生物肯定就是使卡夫里旧址石化的根源了！杰斯汀蹑手蹑脚地走近前方的培育管旁，刚想拔剑破坏它，管内的盖亚生物迅速生长起来，并脱壳而出。女中尉们见势不妙，迅速溜走，而其他士兵顷刻间被其发出的绿光石化。幸好杰斯汀有精灵石的保护才幸免遇难，眼下也只有应付这个人形怪物了，众人立刻投入战斗。盖亚的攻击力与速度都极强，不过借助新伙伴米尔德的特技，再注意恢复体力应该不难取胜。怪物消失了，只留下一颗盖亚之芽（ガイアの芽），拉普觉得可能会有用处，决定带回卡夫里交给村长处理。

◢卡夫里（カフへの里）

回到卡夫里，先把盖亚之芽交给村长，而后众人各自回去休息。在晚饭的时候，米尔德得知杰斯汀正在寻找雅利多神殿，便告诉他自己的故乡莱努村（レーヌの村）居住着三位贤者，他们对天使文明非常了解，从那里肯定可以了解一些线索……

深夜，卡莱尔军突然闯入村子，抢走了盖亚之芽。当杰斯汀众人赶到村北的高台时，亲眼目睹到菲娜的姐姐琳中尉变身成为光翼人控制盖亚。之后，琳便消失了，而菲娜却怎么也不相信这是事实。

卡夫里村长把村中出现的灾祸全推向了外族人杰斯汀众人，命令他们次日必须离开这里。拉普因看不惯村长的做法，决定随杰斯汀继续冒险。

◢吉尔沙漠北＆南（ジール沙漠北＆南）

次晨一早，大家起身离开卡夫里，开始向南方的莱努村进发。米尔德告诉杰斯汀马上就要经过炎热干旱的吉尔沙漠了，让其有所准备。

吉尔沙漠路途并不复杂，敌人多怕冰系魔法。在沙漠南北两侧分别可到达与游戏情节无关的战士的墓场（战士の墓场）和梦幻之城（梦幻の城）。当穿越沙漠后即来到一个由三种族杂居的村镇——吉尔帕顿（ジールパドン）。

◢吉尔帕顿（ジールパドン）

在吉尔帕顿稍做休息后，米尔德提意继续南行。经过热带原野（サバナ原野）和普利南高原（ブリナン高原）就是她的村庄莱努村了。

◢热带原野西＆东（サバナ原野西＆东）

热带原野地势广阔，分西部、东部两部分组成，很容易通过。在原野东部可以到达特别战场——魔导之塔。这里也是与游戏情节无关的地点。里面虽然有许多稀有珍宝，但进入之前一定要注意自己的等级。

◢普利南高原北＆南（ブリナン高原北＆南）

通过热带原野，前方就是冰冷的普利南高原了。在这里首次出现了雪猿、野牛等敌人，对付它们使用炎系魔法比较实用。高原有许多断裂地带无法通过，需要推动雪球连接道路。

◢莱努村（レーヌ村）

终于来到了莱努村，经米尔德介绍，杰斯汀先后与村中的贤者达利恩（ダリーン）和戴林（デーリシ）见面，经交谈得知杰斯汀曾在天使遗迹中见到的少女莱蒂正是雅利多的大神官，但究竟如何进入雅利多他们也不知道，不过村中大贤者对雅利多好像了解得更多，建议杰斯汀到他那里打听一下。来到村子北端大贤者处了解情况，可他正因丢失了头上代表智慧的知识的犄角（知识のツノ）而焦躁不安。看样子是要先帮他找回知识的犄角才能使大贤者回答问题，于是杰斯汀便向他所说的丢失地莱努废墟（レーヌ废墟）出发了。

◢莱努废墟（レーヌ废墟）

莱努废墟是莱努村的旧址，现今竟然面目全非，变成了异次元空间。这里道路虚实相间、错综复杂，敌人实力较强，再加上道路边像蛇一样的巨石会主动攻击，所以时刻恢复体力就显得十分必要。当大家到达异次元空间的中心地带，一只盖亚战士突然破壳而出向众人发动了攻击。杰斯汀众人立即应战。轻松的干掉它后，终于在其后面的宝箱内找到了知识的犄角。

◢莱努村（レーヌ村）

返回莱努村，交还知识的犄角使大贤者恢复正常，他告诉杰斯汀要进入雅利多就必须找到开启它的钥匙——知识的徽章（知识のメダル）。传说知识的徽章是在吉尔帕顿的地下神殿中，而杰斯汀在双塔中得到的智慧徽章正是它的钥匙。在村北彩虹山（虹の山）山顶，将智慧徽章投入彩虹泉水（虹の泉水）中就会出现通往雅利多的道路。杰斯汀听完大贤者的一番话后，与其辞行并立刻赶往吉尔帕顿的地下神殿。出屋后，米尔德离开队伍，表示要留在村中。她鼓励大家继续努力，最终一定会实现自己追寻的梦想。

◢吉尔帕顿（ジールパドン）

众人迅速赶往吉尔帕顿，依大贤者所说地下神殿是在村镇的中央喷水池旁，可到达后却发现池子里都是水，根本无法进入。正当大家感到为难时，一名自称长老使者的少女出现了，她告知杰斯汀长老请大家到家中作客，有事相商。众人跟随她来到长老家中，杰斯汀大吃一惊，所谓的长老竟然就是曾多次见面的旅行商人大兔子基德！基德又一次预知杰斯汀此行的目的是为了进入地下神殿寻找知识的徽章，并问他为什么要去雅利多，杰斯汀回答是要见到莱蒂，从而了解古代天使文明的秘密。基德说天使文明已经给世界带来危害，作为拥有精灵石的人，意味着什么呢？杰斯汀最终回答说要守护好大家居住的世界。基德对他的回答感到十分满意，随即拉下控制喷水池闸门的绳索，露出了通往地下神殿的入口。

◢地下神殿

整顿装备后，基德带领大家进入地下神殿内部。由入口一直向下来到地下遗迹 2。通过踩下地板的机关使石塔露出石门，而后小心踩踏空中的浮板前进，当登上高台后即可到达地下遗迹中的神殿。消灭守护在神殿中的武士，在其后方终于取得了开启雅利多的钥匙——知识的徽章。

大家都感到无比的兴奋，开始按原路返回。这时巴鲁将军突然指挥卡莱尔军到来，搜查遗迹。为了躲避卡莱尔军，看来只有从另一端的道路离开。就在杰斯汀等人走到地下遗迹 3 时，他们还是被缪伦大佐发现了行踪……

缪伦再一次拔剑逼迫杰斯汀交出手中的精灵石。这时，巴鲁将军也赶来了，他想以琳中尉的力量启动地下遗迹的守护战士消灭杰斯汀，从而夺取精灵石。

只见琳渐渐化身为光翼人，他的力量逐渐积增，神殿里那巨大的战士慢慢的苏醒了过来……守护战士的活动引起了巨大的震动，墙壁纷纷倒塌，卡莱尔军士兵损伤惨重。缪伦大佐也因站立不稳而落入了深渊。现在看来地下遗迹已经非常危险，逃命要紧，大家飞快得向出口疾行。当跑到地下遗迹 4 时，基德和拉普也相继与杰斯汀失散了。就在守护战士准备向二人出手的紧要关头，菲娜突然感到灼热起来，她一面喊着姐姐琳的名字，一面从体内释放出无比强大的能量，顷刻间使所有复活的战士又重新化为了石像。

过了很久，在地下遗迹最深处的杰斯汀苏醒了过来，发现菲娜已不在身边，他只好一个人寻找出路了。重新走回地下遗迹 4，发现缪伦那个家伙竟然没有死，连忙上前询问是否看到自己的伙伴。缪伦正要说什么，一名士兵走了过来，向他报告死伤情况。缪伦慌忙把杰斯汀推进身旁的升降机内。乘升降机到达遗迹顶端，杰斯汀意外得发现巴鲁将军竟然抓住了失散的菲娜，并准备把她压押送至战舰上。此时真恨不能跳下遗迹抢回菲娜，可遗迹这样高，一点儿办法也没有，只有眼睁睁地看着空中战舰渐渐升空。就在空中战舰不断远去时，基德和拉普乘坐着飞空鱼奇迹般出现在了眼前。真是绝处逢生，杰斯汀立即跳上飞空鱼向空中战舰追去……

◢空中战舰

巴鲁将军虽然没有得到精灵石，但却明白了遗迹中四只手的光翼人像的含义，其实那就是指身为光翼人的琳和菲娜二人！况且菲娜身上光翼人的力量要比姐姐琳大的多，而且又能利用她诱出杰斯汀骗取精灵石，真是一举两得。巴鲁简直高兴的得意忘形，却万没想到杰斯汀已经悄悄地登上了战舰……

此时，通过战舰通道的杰斯汀一行在所特罗尔房间（ソトロールルームへ）与在内把守的三名女中尉再次相遇了。不用问，又是一场艰苦的战斗。她们现今的实力都增强了许多，并且是一起攻击，所以最好逐个收拾，先找体力最少的进攻。经过一番战斗，女中尉们再度被击败，纷纷逃命。现在可以好好搜查了。拉普好意想破坏室内的计算机使空中战舰停止运动，却误开启了战舰的自爆系统。这就必须抓紧时间尽快找到菲娜。随着耳边警告声的不断传来，杰斯汀与伙伴们飞快地奔向司令部。突然间战舰由于爆炸开始断裂，基德和拉普与杰斯汀再度失散。一人来到司令部，巴鲁将军见杰斯汀竟能到达这里颇为吃惊。他忽然抓起身旁的菲娜，以此要挟杰斯汀用精灵石交换。菲娜说不用理会自己，叫他尽量对付巴鲁。杰斯汀考虑到菲娜的安全，毅然把精灵石抛向对方。巴鲁真是个卑鄙小人，他得到精灵石后不但没有交还菲娜，还按下机关使杰斯汀落入陷阱……

杰斯汀顽强地抓住绳索大难不死，慢慢地爬了上来，但他还是来迟一步，巴鲁和菲娜已经离开了。杰斯汀到处寻找出路，经过舰首通道时看到巴鲁正准备携菲娜逃离战舰，杰斯汀不顾一切地向他冲了上去，巴鲁很快被打倒在地。杰斯汀顾不得理会他，赶忙过去扶起菲娜。这时巴鲁也清醒过来，开始借助精灵石的威力变身。杰斯汀想上前抢回精灵石却被他用怪手甩落在甲板上。菲娜喊着杰斯汀的名字，也毫不犹豫地跳了下去，战舰此时由于失控开始大爆炸。空中，眼见二人就要摔得粉身碎骨，菲娜再度变身成传说中的光翼人，抱住了杰斯汀缓缓下降……

彩虹山（虹の山）

基德和拉普乘坐着飞空鱼根据光翼人所发出的光芒找到二人，伙伴们又重新聚集在一起，大家都为巴鲁的死感到兴高采烈。现在手中已拿到知识的徽章，是该去雅利多的时候了。经过一番在莱努村的整顿，众人开始向村彩虹山进发。到达彩虹山泉水旁，基德指导杰斯汀把知识徽章投入泉水中，使其现出通往雅利多的道路。之后他说自己还有使命要完成而离开队伍。杰斯汀见无法挽留基德，只好依依道别。

空中都市雅利多·神圣庭园（空中都市アレント·神圣庭園）

走入七彩的光芒中，大家随之被传送到雅利多。经过千辛万苦终于来到这里，再次见到古文明少女莱蒂，杰斯汀感到无比的兴奋。沿道路前进，先后消灭守护在这里的三位BOSS即可进入雅利多的礼拜堂。这里竟然有许多的莱蒂，让人摸不着头脑。与所有的莱蒂交谈，杰斯汀才明白眼前的只不过是幻影而已。再往里走总算见到了真正的莱蒂，交谈中，她告诉杰斯汀卡莱尔军的巴鲁将军并没有在那次空中爆炸中丧生，而且他利用精灵石的力量已使自己变得更加强大。因为精灵石是根据人的善恶而受到影响，如果再这样下去，他可能会使代表邪恶力量的盖亚重新复生。杰斯汀感到事态的严重性，问有什么方法可以阻止。这时身旁的菲娜则表示说以光翼人的性命可以阻止住盖亚。莱蒂虽然认为这是个好主意，但仍不知未来会有什么事发生，所以不必如此。而且传说还有一个方法，就是借助精灵们的力量找到精灵的圣地，但只有体会到世界真理的人才能到达那里。杰斯汀决心再渺茫的机会也要尝试。莱蒂被他的精神感动，决定加入冒险队伍。

鲁阵特山脉西＆东（ルゼツト山脈西＆东）

乘坐雅利多的火箭，在一片惊叫声中回到地面，莱蒂感到鲁阵特山脉有盖亚的强烈气息……

进入鲁阵特山脉西，这里只有一条道路，没什么叉道，很好走，但山脉东叉路就较多，而且出现了隐藏的山洞。其中还有隐藏的贵重指环。

军事要塞

穿越鲁阵特山脉，眼前座落的建筑竟然是卡莱尔军的基地。看来果真与巴鲁将军有关。于是众人马上进入其中。到达二层的战情室，扭动里面的天使像打开暗门，发现琳中尉正搀扶着身受重伤的缪伦大佐。杰斯汀连忙追问到底发生了什么事。原来巴鲁将军真的没有死，他竟然准备让盖亚吸取精灵石的力量后与它同化！缪伦大佐身为巴鲁的儿子，看到其父的所做所为也感到十分耻辱，并公然反对巴鲁。可是现在的巴鲁变得实在太厉害，追捕不成还是让其逃脱。要是当初杰斯汀把精灵石老老实实交给缪伦就不会发生这样的事了。缪伦指着身后的地道口，让杰斯汀赶紧去追，并说巴鲁很可能在天使文明的遗迹——地下铁道中。

地下铁道遗迹

地下铁道是天使文明世世代代的交通设施，其实只要注意穿越这里的车厢，沿地下铁道一直走就会来到巴鲁将军所在的卵体之间。此时巴鲁已经吸收了盖亚的力量，变得像个怪兽一样。看来免不了一场恶战，杰斯汀与伙伴们各拔兵器一拥而上。巴鲁虽然变了身，但实力并不像想像中的那么强大。只要多发动大家的特技，应该轻松取得胜利。失败的巴鲁并不甘心，他想变得更为强大，开始与身后的盖亚同化。结果并非巴鲁预想的一样，盖亚竟反过来将他吸收了……

事态突然发生逆转，随着巨大的颤动，盖亚完全复活了！众人处境已十分危险，紧要关头，琳跑进来发动光翼人的力量协助众人逃出了地下铁道。

野战营（野战キャンプ）

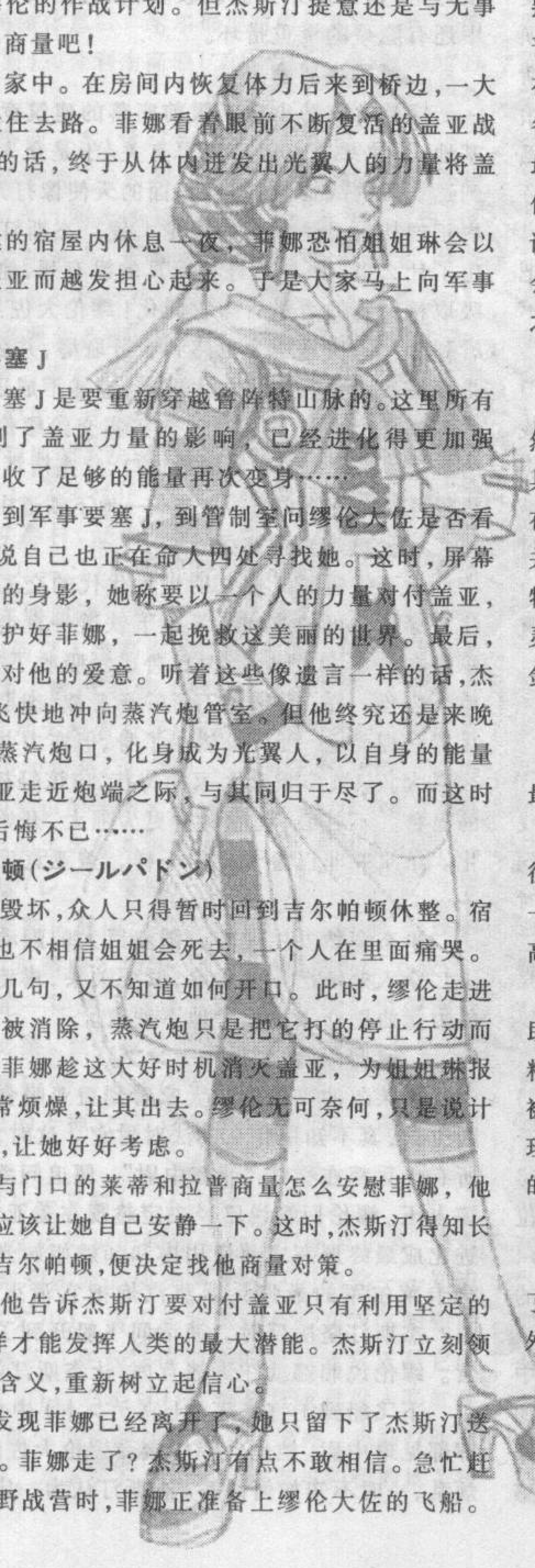
卡莱尔的飞船上，大家看到盖亚吸食着周围的能量不断生长，真不知用什么办法对付它。这时，杰斯汀听到船内所有士兵都在称呼“菲娜中尉”，便追问缪伦为什么强迫菲娜入伍。缪伦回答说已经决定趁现在盖亚还是幼体，在它没进化成最终形态之前借用琳和菲娜姐妹光翼人的力量再配合卡莱尔军的最强兵器蒸汽炮把它消灭。这是同归于尽吗？杰斯汀坚决反对。谈话间飞船开到了军队的前线野战营。缪伦说菲娜就在野战营内，让杰斯汀好好找她谈谈。

下飞船到士官帐篷（士官テント）中找到菲娜，再去指挥部见琳中尉。她也劝菲娜接受缪伦大佐的主张。菲娜心情烦乱，一时不知如何回答。杰斯汀认为一定会找到其他办法

的，而后便去吉尔帕顿找长老基德商量。

◢吉尔帕顿(ジールパドン)

返回吉尔帕顿，大家刚走人街道，天空忽然昏暗下来，空中无数的盖亚席卷而来。它们吸收着村镇的能量，一时间，整个吉尔帕顿惨遭破坏。正当杰斯汀打算仔细查看这里时，静寂的村镇突然传来一声尖叫，一名村民慌慌张张地跑了过来。而在它身后站立着一只盖亚战士。众人立即上前相救。虽消灭了眼前的怪物，但杰斯汀坚信有一只就会有更多，建议赶快清除所有的盖亚以保证村民们的安全。果然如此，没走多远，前方又出现盖亚战士，刚想与其战斗，琳中尉突然赶来，并用光翼人的力量消灭了它。琳转过身来，再次劝说菲娜参加缪伦的作战计划。但杰斯汀提意还是与无事不知的基德商量商量吧！



基德并不在家中。在房间内恢复体力后来到桥边，一大群的盖亚战士拦住去路。菲娜看着眼前不断复活的盖亚战士，想着姐姐琳的话，终于从体内迸发出光翼人的力量将盖亚全部消灭。

在临时搭建的宿屋内休息一夜，菲娜恐怕姐姐琳会以一人之力对付盖亚而越发担心起来。于是大家马上向军事要塞J进发了。

◢军事要塞J

前往军事要塞J是要重新穿越鲁阵特山脉的。这里所有的怪物全部受到了盖亚力量的影响，已经进化得更加强大。而盖亚也吸收了足够的能量再次变身……

好不容易赶到军事要塞J，到管制室问缪伦大佐是否看到琳中尉，缪伦说自己也正在命人四处寻找她。这时，屏幕里出现了琳中尉的身影，她称要以一个人的力量对付盖亚，并希望杰斯汀保护好菲娜，一起挽救这美丽的世界。最后，她向缪伦表达了对他的爱意。听着这些像遗言一样的话，杰斯汀感到不妙，飞快地冲向蒸汽炮管室。但他终究还是来晚了一步，琳站在蒸汽炮口，化身成为光翼人，以自身的能量吸引盖亚，在盖亚走近炮端之际，与其同归于尽了。而这时的缪伦，早已经后悔不已……

◢吉尔帕顿(ジールパドン)

由于要塞被毁坏，众人只得暂时回到吉尔帕顿休整。宿屋内，菲娜怎么也不相信姐姐会死去，一个人在里面痛哭。杰斯汀进屋想劝几句，又不知道如何开口。此时，缪伦走进来说盖亚并没有被消除，蒸汽炮只是把它打的停止行动而已。他再次劝说菲娜趁这大好时机消灭盖亚，为姐姐琳报仇。菲娜心情非常烦燥，让其出去。缪伦无可奈何，只是说计划会在明天实施，让她好好考虑。

杰斯汀出来与门口的莱蒂和拉普商量怎么安慰菲娜，他们一致认为现在应该让她自己安静一下。这时，杰斯汀得知长老基德已经回到吉尔帕顿，便决定找他商量对策。

基德家里，他告诉杰斯汀要对付盖亚只有利用坚定的信念和决心，这样才能发挥人类的最大潜能。杰斯汀立刻领会了话中的深刻含义，重新树立起信心。

回到宿屋，发现菲娜已经离开了，她只留下了杰斯汀送给她的勇者手镯。菲娜走了？杰斯汀有点不敢相信。急忙赶往野战营。赶到野战营时，菲娜正准备上缪伦大佐的飞船。杰斯汀连忙上前阻止，可菲娜说要以自身光翼人的力量来拯救世界，让杰斯汀永远忘记菲娜这个名字。

杰斯汀望着远去的飞船，刚刚才鼓起的勇气彻底被摧垮了。莱蒂和拉普见到他垂头丧气的样子，都感到十分失望，决定让他自己一个人待一会儿。此时，天空就如人的心情一样，突然阴沉下来，下起了暴雨。杰斯汀一个人漫无目的地走在热带原野里。摔了一跤后，隐约间好像觉得有一个淡黄色的小亮点随风飘去。是精灵?杰斯汀清醒了许多。紧接着，又飘来了一个……受着精灵的引导，杰斯汀不知不觉间竟又回到吉尔帕顿，他觉得应找基德好好谈谈。

在上方高台找到基德，在谈话间，身后好像突然传来熟悉的声音。杰斯汀回头一看，小思、卡德因、米尔德、拉普、莱蒂这些曾经共同战斗过的伙伴竟然一下子全部出现在眼前，共同为他打气。基德说杰斯汀的能力就是把世界各个种族的人聚集到了一起，而这种能力正是拯救世界的最好武器。杰斯汀也终于明白了其中的含义，再次树立起信心。说话间，空中飞舞的精灵们渐渐聚集在一起，组成了传说中通往精灵圣地的大门——精灵之门。看来杰斯汀就是体会到世界真理的人了。他同莱蒂和拉普组队共同走入了精灵之门。

◢精灵的圣地(精灵の圣地)

精灵的圣地内，要注意有些道路是要按顺序走的，不然会原地打转。这里所有的宝物都是大幅度提升能力的道具，所以要尽量全部收集到。当到达中心地带会看到守护在二层入口的巫师BOSS。巫师的行动力和攻击力都很高，并且懂得雷系和风系魔法。所以对付他要尽快使用各人的特技，不然会受到很大伤害。顺利战胜他后，进入身后的精灵的圣地2，杰斯汀会得到精灵们赐予的宝物——精灵之剑。他决心要以此剑打倒盖亚，拯救自己所爱的人和世界。

◢精灵的地下街(精灵の地下街)

从精灵之门出来，这时的盖亚已经进化成像蝉一样的最终形态。大家快步向军事要塞赶去。

从要塞内部的格纳库进入到精灵的地下街，一层一层往下走，当到达第五层时，大家正好遇到菲娜和缪伦受到一大群盖亚战士的围攻，杰斯汀立即挥舞着精灵之剑跳下高台出手相助。

再次重逢，菲娜惊喜的发现杰斯汀取得了精灵的帮助，对战胜盖亚又充满了希望。缪伦不相信人类能够借助精灵之力，提出与杰斯汀决斗。经过几回合的较量，缪伦很快被打倒在地，他明白了要相信同伴才能战胜一切困难的道理，同时相信杰斯汀一定能不负重望，保卫好大家共同美好的世界！

◢盖亚(ガイア)

乘坐升降机到达顶层，进入到盖亚身体中心就是最终战了！至于结尾画面是非常感人的！就由玩家自己欣赏吧。另外注意，耐心等待结尾字幕就会看到十年后发生故事……

——全文完——

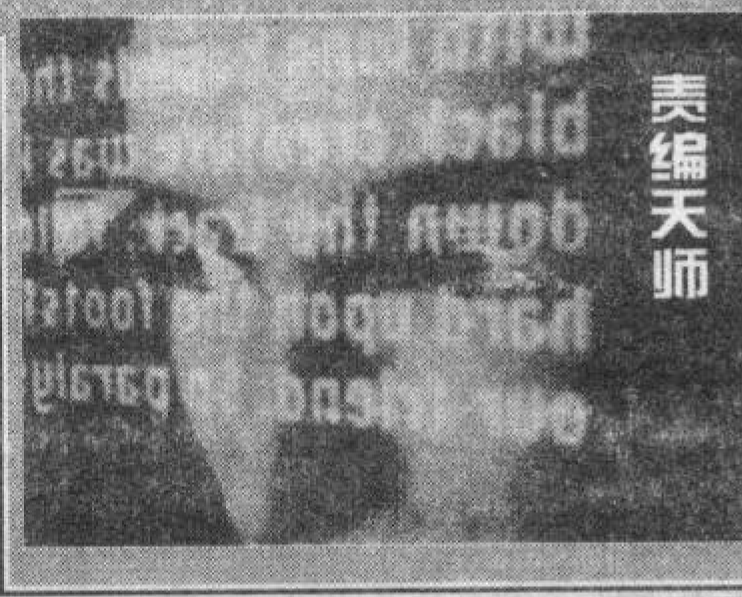
文:欧炀　　责编:PERFECT

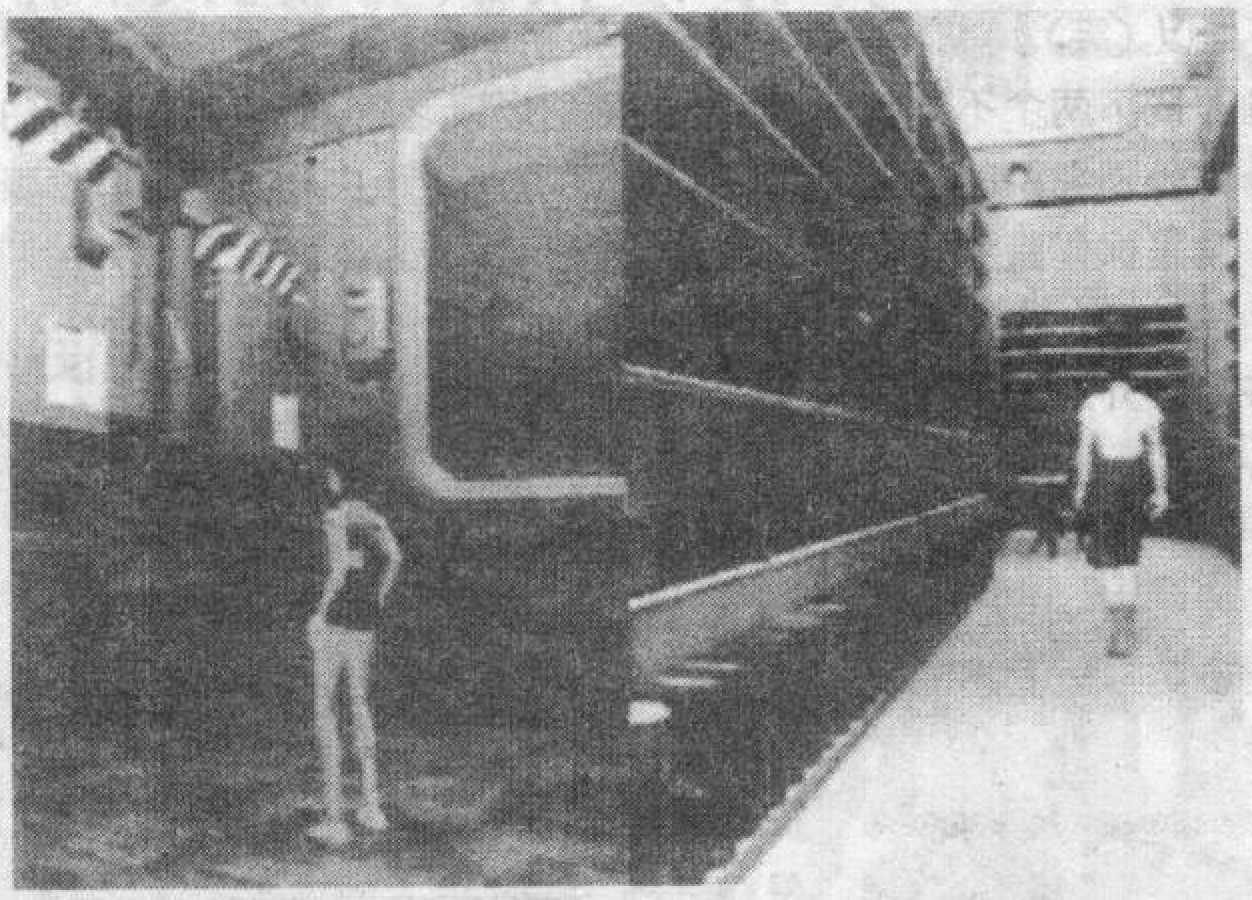
第七秘馆 2～战栗的微笑

系列作品开创先河

其实本作早在去年春天游戏展上即闪电般地发表，已经沉寂了好一段时间了。新作的特色就是身为史上第一款可以双人同乐的冒险游戏，来请玩家去敲开恐怖之馆的大门。可怕的计划与不可预知的未来，一切就要靠"两人"的手来解开全部谜题。

SS	厂商:KOEI	类型:AVG
	发售日:预定 98 年夏季	





已经不再是一个人孤军奋战了！

以往的冒险推理游戏都只有一个人坐在画面前，并且独自紧张兮兮。虽然这样子有它独特的好处，但是在冒险游戏中的感受却很难与他人共享。不管是喜悦也好恐怖也好，都只有自己才能体会。在"第七秘馆 2"之中，将会破除这种传统，而改为搭载了两人同时游戏的新系统，所以进行游戏就成了"两人"共同的工作。

它有两人协力解开谜题的玩法(COMBINATION)与两人同时各自采取行动的操作方式(CONTROL)。这个崭新型态的系统称为"PAIR－COMBINATION & PAIR CONTROL)，简称为两人协力系统。虽然一个人也能玩，但这时主角的搭挡角色是自动操作，可能的话还是两个人一起玩以充分享受乐趣。

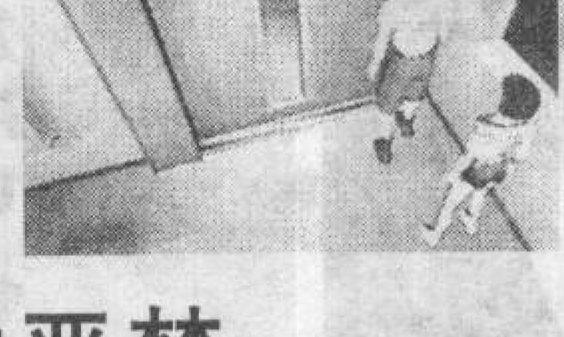
——故事内容——

在 20 世纪末，遗传子工学的权威亚尼斯特，为了拯救被科学所污染的地球而以私人财产设立了财团，目标是促使环境改善。但是，由于他的女儿克里斯蒂发生了事故，使得研究因此而朝向疯狂的境界发展。

另一方面，白川玲奈利用暑假来到了这个有如宝石一般美丽的海洋游玩。当他们乘着小船四处飘游里，遭到了突如其来的暴风雨袭击而翻船，并且被海浪冲上了某个岛屿。为了寻找救援，两人朝着明亮的地方走过去。但是，这个岛正是隐藏着疯狂计划的新拉塞鲁岛。什么都不知道的情侣们，现在将是掌握人类未来的重要关键。

▼▶平常是两人共同行动。男主角打开门后，如果有一人先进去的话……门会关上……





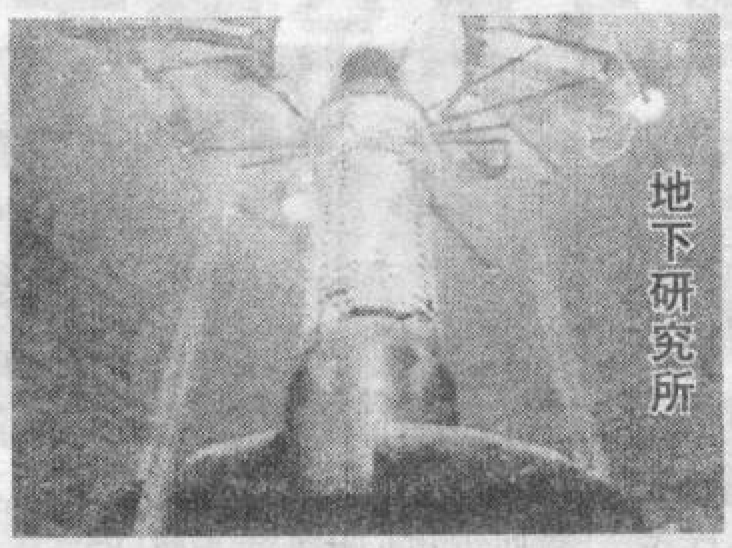
接下来有怪物出现，之后二人暂时分别采取行动。

女主角！

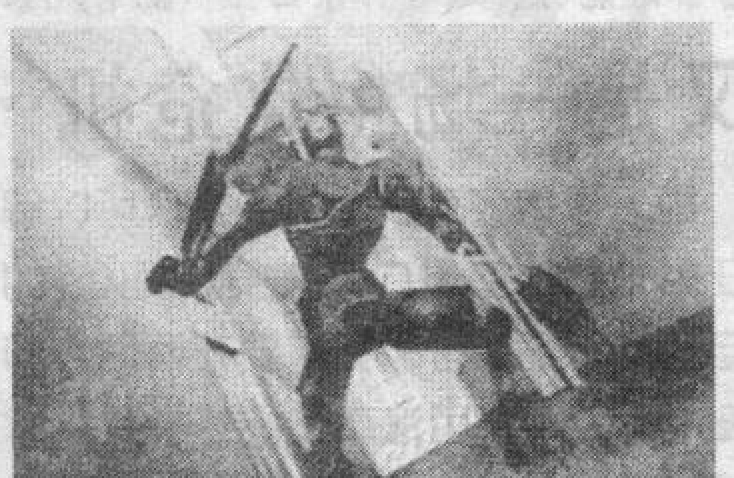


没错了！这是典型的"三道杠"！ADIDAS！？

科学产生的恶梦



被冲到疯狂之岛后，白川玲奈(主角)受到那里可怕的怪兽所袭击。在岛屿的各处都有建好的研究所，在那里究竟有什么在等待着他们两人呢？为了阻止这个疯狂的计划，因此两人潜入了研究所之中。



主角们最初到达的是很像遗传子研究所的地方，那里布署着警戒系统，在被绖色警报器所染红的道路上出现了警备员。但是，他们的姿态却不太像是人类，原来，竟是怪物。



人类的头脑可以进行一些机械无法代替的复杂作业。在这个岛上，据说也有使用人脑的生物电脑。它可以说是人类头脑的延伸。对于超人类而言，生命究竟是什么呢？只要有爱情的话就没问题了！

目标是作出能够感受到两位玩家同心协力那样的游戏！

●自从去年 4 月发表以来，有段时间完全没有任何消息，请干知这一段时间的工作内容？

——由于想要剧情的安排和战斗的追加这两点做万全的准备工作之后再呈现给玩家，因此将发售日延至今夏天。另外也展开了原创的角色设定，因此也花了不少时间。与其作出大家都能够接受的角色，还不如做出可以明显地区分为喜欢或讨厌那样的个性比较好。在前作"七之秘馆"中的年龄目标是设定在 25～30 岁，这一次则预定是高中左右的年轻世代。

●关于比较中意的角色。

——敌方头目角色可说是将恶之美学发挥到极至的形态，我个人觉得非常帅。

●目前的制作情况呢？

——剧情度是 60%、系统进度是 80%、全部的完成度大约是 70%吧！虽然是冒险游戏，但由于为了完美地呈现战斗场景，所以在这方面也花费了不少苦心。由于是属于"解谜冒险"类的作品，所以在当初是考虑以解谜来作为游戏的主体，但是为了多少能够提升一些爽快感，因此也更加入了不少像进行射击战斗这样的场面。但是，并没有因此而打算提升战斗的难易度。

●本作品的特征是两人协力的系统吧？

——这系统并不像射击游戏那样只是单纯地一起打倒共同的敌人，而是彼此产生一心同体那样的感觉。可能的话，最好还是同情侣一起玩。当然如果是同性别的同伴也没有什么不可以（笑）。具体说明的话，就是必须同时按下两个不同的场所的按键，或是没有分别绕路的话就会超过限制的时间，或是伙伴遭到怪物袭击时另一个必须前往助援，大概就是这一类的系统，或许会意外地发现伙伴不为人知的一面也说不定。

●总游戏时间大概要花多久呢？

——目前是考虑大约要花 5～10 小时左右，但是我个人想要设定为比上述的时间还要久一些。

●和前作有任何关联吗？

——虽然主角的名字和前作相同，但除此之外就全部都是原创的内容了。

●以环境问题或是物质文明的界限作为主题之游戏世界观设定，也提升了游戏内容的规模喔！

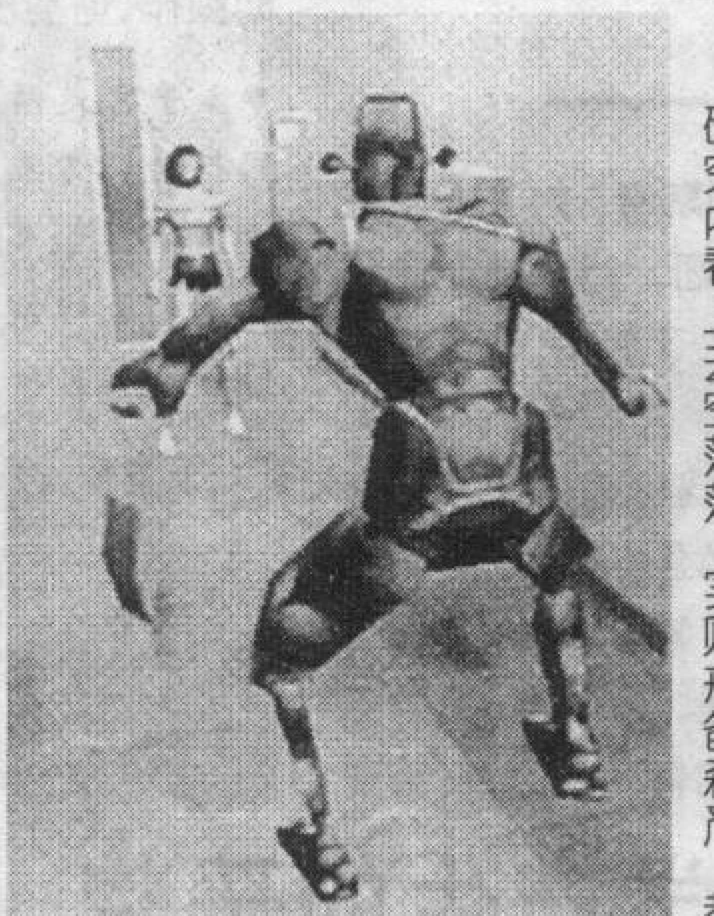
——地球的温暖化、臭氧层的破坏以及遗传科学之类的问题，这些我们平常都会去思考。但是，如果要全面提出这些问题就有点带着强迫性，所以我个人认为若能轻轻松松地传达出来的话或许比较好，看到最后场景之后，应该就可以明白上述的意思了。（以上由程式设计者加藤正先生回答）



要使角色受欢迎！

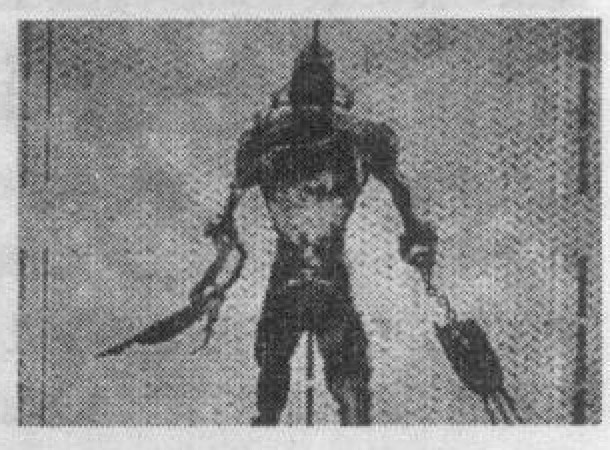


此人在日本经票选确定为短发、打扮凉快的女孩，定名白川玲奈，某大学学生，好奇心旺盛，深具现代感……

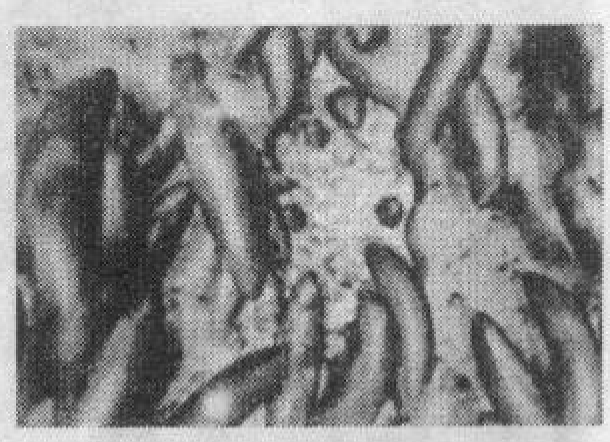


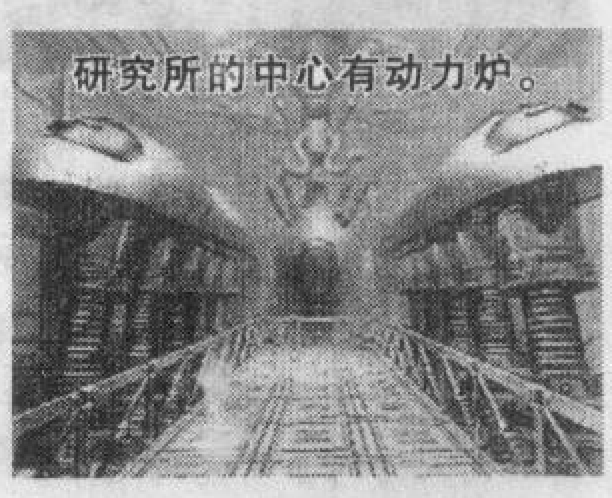
▲玲奈怎能打得过这种东西？！就看玩家的了！

研究内看上去空荡荡，实则戒备森严，都是些经过遗传因子重新排列组合创造出来的怪物，威力不用说。难到是人类。是的话就太恐怖了！人体实验的目的是什么？









研究所的中心有动力炉。

又是一场生化危机……

由于导入了两人协力系统，所以解开谜题的任务范围也变得广大许多。例如，如果两人各自行动的话，可能有需要在两地方同时按下按钮之行动。正因这款作品号称是以解谜为主的冒险游戏，所以它以往从未出现的崭新任务自然就备受期待。画面在两人会合时是 1 个画面，而分别行动则以分割画面来表示。解谜遇到瓶颈的话也可以和伙伴商量，感到害怕时也可以去隔壁看看。一个人解不开时，两个人一定没问题，那么，就不要再孤军奋战了吧……

恶魔战士 3PLUS

绝对大作 堪称极品

本游戏和"GUNGRIFFON2"的大幅广告早已在日本各有关杂志上发表。尤其可以看出 CAPCOM 在本游戏上所花费的心血。尽管总是被疑为"收了 SEGA 的银子"，但无论如何，土星玩家们，你们这回可得好好地研究一下这款作品了！

SS	厂商:CAPCOM	类型:二维格斗
	发售日:4月16日	4兆扩张卡必须

责编/天师



首先请初游戏者检阅一下魔域众斗士的飒爽英姿！



恶魔全家福(未完成)

这下总算对读者朋友有个交待。去年第九期中笔者是发过牢骚的，因为仅凭一个"恶魔战士 3(救世主)"是不能完全涵盖得了本系列的：增加了几位新角色，却又删除了前作的几位角色，典型的招式全然不见了！玩家怎能接受？！

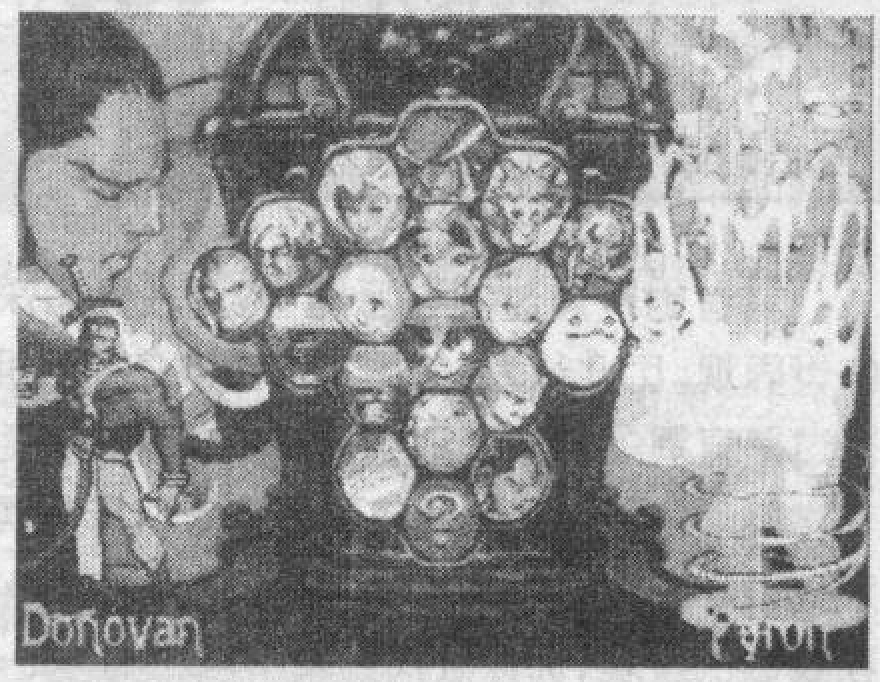
左面是一群为着各自想法而进行着战斗的魔域英雄，遗憾的是他们都是配角(！？)……



◀如此彬彬有礼。细节方面是一个也不放过，这回是到了检验 CAP 扩张 4MB 卡威力的时候了，与街机比比高。

人物设定奇佳！

全系列的最大特色是角色性格异常鲜明，新加入的人物同样可爱。上面的全家福是 2 代里的标准战士。3 代增添了小红帽、小蜜蜂、蝠后之妹、救世主。有几位 BOSS 级的主角人物并没有在街机的 3 中出现。



▲土星版比原来街机的人多，出现了主角。值得注意的是还有问号存在，什么意思？

卡普空寓高深于平凡之中，一显格斗魅力！

我们发现，SNK 的格斗招式更喜摇杆操作变得相对复杂，其好处是一经发出可使玩家有"成功后的喜悦"之感，这在街机上并非过失，因为许多朋友都是"摇杆专家"嘛，虽然少数人仕不易接受之。但作品移到家用机上，用户中那些不打街机的朋友必感头痛是无疑的。

CAP 呢？一直以来都是"发气、升龙、螺旋打桩"一类玩家早以熟悉的必杀出法，后来超杀的出法进化为"两下发气、转杆两圈"等方式，虽然恶魔系列的独特系统使操作再度变化，但招术出法不外就是"正半圈或反半圈再加上三个键一齐按下"，显然，这种简化的出招不但使得街机仔能够专注于画面态势，更使家用机主容易上手。

而 CAP 真正的强势却不是"大气易发"之类，而在于他能够以朴素的形式将连续技定义——那是被许多人低估的天尊卡普空式连续技。拿少年街霸 2 来说，可能有些朋友还没能打出真感觉来，如果您能将每个人的连续技（如跳跃重拳—下蹲重拳—波动拳之类）和无赖技都能悉心归纳总结（调高难度对 CPU 角色进行观察）并大胆尝试使用的话，那个老游戏将是常玩常新的，对战的乐趣更是无穷的。关键是 CAPCOM 那特别"精密、有效、易用"的招式判定起着决定性作用。这也许就是为何人们乐于称 CAP 为"天尊"的原因之一吧，编者也是沿用了本刊以前曾经使用过的这一叫法而已。

恶魔系列的连续技更多，除了"CHAIN COMBO"等，还可依"由轻至重"的法则进行连击，当然，这都是受制于"CAP 规定指令输入顺序"那一套办法的。我们可很容易地从游戏里面学会。

世嘉土星版增加了多种原创要素

为了增加附加值，卡普空作了——己方体力自动回复机能的引入：单键简易必杀技输入法，初学者不可错过，这样可以很快地体会到本系列的乐趣；专门有一练习模式，从中可进行必杀、连续技的训练；向指定连续技进行挑战；生存模式；二对一OK！！！其他细节，请玩家在游戏中留意！另外小天天极其强烈要求大家观察角色胜利姿势。

帅哥魔头派隆

↓↘→+P(空中可)
→↓↘+P(GC 防反)
↓↙←+K(空中)
←↓↙+PK(空中可)
←↙↓↘→+三个P(EX)
→↓↘+三个K(EX,空中可)
↓→↘+三个P(EX)





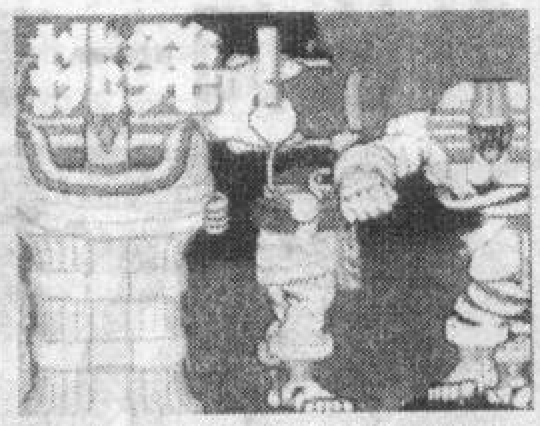
VAMPIRE HUNTER 魅力无法挡！
CAPCOM PRESENTS！信心保证！

酷哥猎人多诺凡

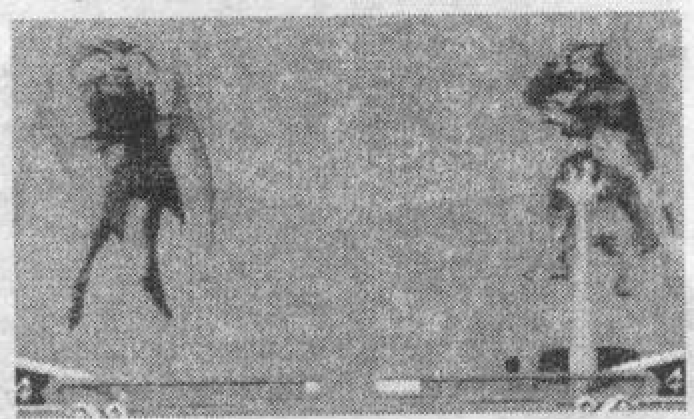
↓↙←+K(刀立)
↓↙←+K(刀出)
↓↙←+P(落雷)
←↙↓↘→+P
→↓↘+P
←↓↙+P
←↙↓↘→+K(EX)
中P、小P、←+小K、中K(EX)
←↓↙+三个K(EX)



▲角色的超杀设计极具艺术水准。小天天请爱好者留心莉莉丝、福布斯、阿那卡利斯的EX。



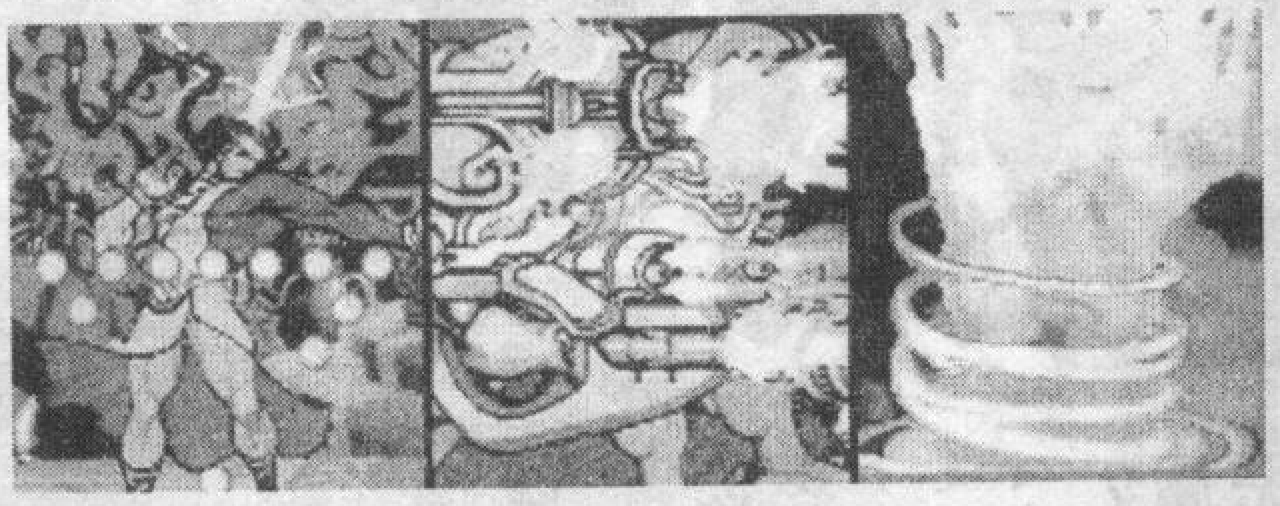
▲当朋友们在游戏中发挥挑衅技时，应更能体会到角色的性格魅力，一定要彻底了解恶魔战士。



▲新贵正在收拾罗马尼亚吸血鬼，真是有点不知天高地厚！

玛亚老板福布斯

↓↘→+P或K
↓↙←+P(空中可)
←↓↙+P
↓↙←+P(空中)
←↓↙+P(空中可)
→↓↘+三个K(EX)
←↓↙+三个K(EX)
↓→↘+三个P(EX)





◀恶魔三天神

笔者也是通过观看恶魔OVA才更加深刻地理解了游戏的世界观。因此认为，如果某些游戏的超级拥趸能够进一步地通过最直观的方式获取相关资料如动画片等，那么他一定会非常感动的，——“游戏故事原来是这样的啊！”。当然不打游戏光看那动画片就多少显得有些“外行看热闹了”。随着游戏在我国的发展，玩家会找到属于自己的“那一片天空”。

大家已经知道只要作出好游戏就会大卖的时代早已不在，为了将附加值送给玩家，CAP在献给SS的格斗中确是作出表示，表现了它高度严谨的制作态度：如SF02中100幅图；VH2中100首精心配器的BGM、人物和背景的多种颜色配搭……这次的新作，其附加值之高更是上了台阶的，令人兴奋不已，我们应当充分利用之。

土星的二维移植作是完全有可能超越街机的！

天尊先生还好没有忘记恶魔3中的那三个被“删除”的人物，至少三个中的两个——猎人同志和魔头派隆，可是受极了玩家欢迎的啊？至于那个机器人，是个偏门人物，威力尚大，形象亦“较佳”，但喜欢用它的人不知除了本天师外还有哪位……

不过这次他们都回来了！18魔域英雄历时四年——全部回归！！！

四部街机——恶魔战士2(VAMPIRE HUNTER ~ DARKSTALKERS' REVENGE)，恶魔战士3(VAMPIRE SAVIOR ~ THE LORD OF VAMPIRE)，恶魔2之2(VAMPIRE HUNTER2)，救世主之2(VAMPIRE SAVIOR2)——被CAPCOM给综合到一起了。

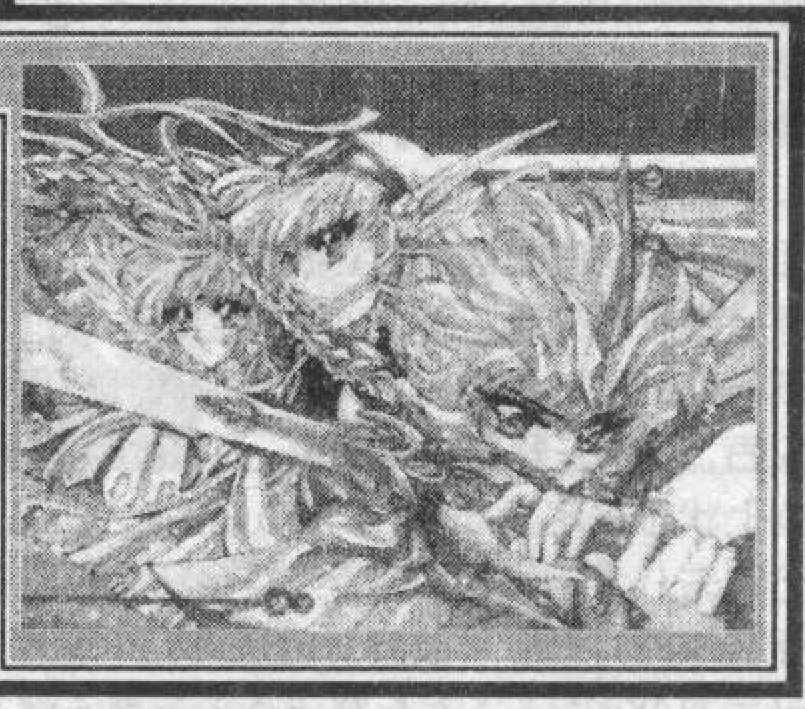
CAP与SEGA的关系要说应是特别不错的了——“完全移植+α决定版”土星4M扩张完全移植“勿论”！请期待！(株式会社CAPCOM开发本部VAMPIRE组/秋浜和之)。从土星前作看，移植得不错，TURBO放到8星都照打不误呢！请朋友们注意一下新作中的流畅度。

关于这游戏有一幕令笔者印象深刻：有一次小天天正在打强横无比的比沙蒙，突然一个小女孩儿在旁边“告诉”他的哥哥：“动画片……地上有雪人，还有牛和小狗在叫……”。本游戏的特色一两句话是说不清的（不过编者愿意在“霸王塾”中发表一篇属名“必胜无赖DAN”的关于“恶魔”等很多方面话题的讨论），但不太喜欢格斗游戏的那些朋友看一看画面可能也被吸引倒是真的，举个小例子，当笔者使用华丽的招式时，总能听到旁观者的笑声，如雪男…而这些在今作中无疑又被强化到了一个新的层次——从上面的画面中大家可以明显看出来，不仅仅是华丽。错过97SS版也别错过这款格斗呀！（啪啪…几记耳光）

魔法骑士Ⅱ
失去的色彩

GB天地 佳作连台

自本刊开始GB游戏征稿以来，得到了众多热心玩家的响应。但近期来稿的"撞车"现象严重，往往一部热作的来稿会多达五六份！为了提高玩家投稿的命中率，在下文最后部分将刊出编辑部已有攻略的游戏，有意投稿的玩家敬请留意。



GB　厂商：TOMY　类型：RPG＋AVG　容量：4M

魔法骑士2将捍卫GB的佳作阵营，回报玩家

操作系统

●移动中按A键调出菜单：

ステータス　状态确认

マジック　使用魔法

アイテム　使用道具

モコナ　系统操作

●其中モコナ又分为：

リセトまほう　使无法进行下去的谜题回复初始状态

モユナハウス　在地图上进行全员完全回复

にっきをよむ　读取记录

●战斗中菜单：

GO　委任战斗一轮

剑　物理攻击

魔杖　使用道具

盾牌　回避

人形　逃跑

●START键：在战斗中加快战斗进行的速度

●SELECT键：对目前光标所指对象进行说明

攻　略

光（ひかる）、海（うみ）、风（ふう）三名魔法骑士打倒了札克尔特（ザガート），又开始了她们的旅行。当她们再次回到赛菲罗（セフィーロ）的时候，却发现这里已经变得一片荒芜。就在她们觉得不可思议的时候，莱伊阿斯（レイアース）等三个老魔法骑士把她们召唤到了一个叫"回廊"（かいろう）的地方。在这里将遇到最初的战斗，可以趁机熟悉一下系统。经过一个简单的迷宫、三人来到了莱伊阿斯的面前，原来在赛菲罗的世界中出现了一个色彩大盗（いろどろぼう），色彩的失窃使整个赛菲罗失去了生机，不仅如此，精灵们来源于大自然色彩的翅膀也消失了。现在唯一解决的办法就是找到色彩大盗，把失窃的色彩夺回来。再次肩负拯救世界任务的光、风、海又一次踏上了征途！

色彩大盗隐藏在一个被称为"异空间"（いくうから）的地方，这里同样成了黑白世界。三人来到异空间入口东南方的村子，倒在村口的一个精灵告诉她们：色彩大盗就在村子里！走到村子深处，碰上的却是像兔子一样的小怪物拉特库（ラテック），毫无疑问又是一场战斗，小拉特库不堪一击，只好一溜烟的逃走了，而且在匆忙中丢下了蓝塔（あおのとう）的钥匙。在精灵们的指点下，三人又开始向东面的蓝塔进发。

进入蓝塔之后，环境变得险恶了许多，不光是怪物变得越来越强，难缠的谜题和迷宫也出现了。

在蓝塔的第三层（3下），出现了第一个推箱子的谜题，非常简单，只需要把放在旁边的箱子推到按钮上压住按钮即可。

第五层的谜题是把标有心形的箱子推到螺旋形滑道的中心，关键在于把堵路的箱子推到合适的地方。

第六层是用拉杆来输入密码，正确的输入方法是：右边3下，左边1下，中间2下，别忘了在输入完毕之后再拉一下门口的那个拉杆。

第七层需要按正确的顺序来排列标有不同标记的箱子，其顺序是：由上到下心形、星形、圆形、正方形、新月形、三角形，注意要排在滑道的右侧。

第九层是一个特殊的迷宫，特殊之处在于不能后退。如果走上了错误的分支，可以将错就错走到路尽头的魔法阵，然后重新再试一次了。

绞尽脑汁之后，来到了蓝塔的顶层，这儿到处是机器和噪声。看来要知道答案就只有问问这里的BOSS了。没想到把守在这儿的还是小兔子拉特库。手下败将岂敢言勇！三下五除二又把它打翻在地。这次哪能还让它逃跑。堵住它问个清楚吧。拉特库也许被打傻了，以一副顽强不屈的样子说："我绝不会把这儿正在生产魔法画具（まほうのえのぐ）的秘密告诉你们的！"海不解的问："画具?"拉特库还没意识到自己说漏了嘴，反而被吓了一大跳，惊奇的问："你们怎么知道的？你们究竟是谁?"三个人一起自豪的说："我们是魔法骑士！"看来魔法骑士在异空间同样威名远扬，拉特库老老实实的说出了色彩大盗的另一个据点——绿堡（みどりのとりで），并答应给魔法骑士们带路。海从机器中取出"蓝色"，一行人又上路了。

绿堡在蓝塔的南面，刚一进城堡，拉特库就一把推倒海，抢过"蓝色"逃进了城堡的深处，所幸跑得了和尚跑不了庙，魔法骑士们只能继续闯"庙"了。

第三层的谜题相当于蓝塔第三层谜题的强化，关键不在于谜题，而在于这一层中有一块无法进入的区域，里面……

刚到第四层时会发现什么都不能干，但到处转转看，会发现一个被魔法阵团团围住的陷井，索性跳进去试试。结果跌落到了

第三层那块原本无法进入的区域中，里面不仅有钥匙，宝物，还有——谜题：用五个箱子排出一个“5”来，是阿拉伯数字“5”，还是汉字“五”，或是罗马数字“Ⅴ”呢？结果竟然是骰子里的 5，即正中央放一个箱子，四个角再各放一个。

第七层的谜题复杂了许多。首先右上角的魔法阵置关重要。那是一个空间传送装置，根据其右边三个并列拉杆的组合关系不同，会把踩在魔法阵上的人送到这一层的不同地方去，而被传送到各处的目的是熄灭这一层中旋转在各处的灯，只有当灯全部熄灭后，才能去解这一层的第二个谜题。建议在操作时把三个拉杆向上状态设定为 0，向下状态设定为 1，按二进制从 0 到 7 的顺序分别去八个不同的地方。当灯全部熄灭后，风会揭示一句：“啊！有什么东西打开了！”被打开的是第二个谜题的入口。这时应将拉杆设定为 110（即下下上），魔法阵将把魔法骑士们送到这一层的左上角，左侧的小房间有一个按钮，但却没有箱子去压住它。这时再到这一层的右下角，就会出现风对头墙上的留言（メッセージ）祈祷的情节。在此之后再回到左上角的房间，里面竟然多出一个和光一模一样的人偶，就用它作为箱子的代用品吧！再回到这一层的入口处，原来围住出口的魔法阵失去了作用，光一行三人终于得以“更上一层楼”！

第八层的谜题比较有趣，它要求把四座不同的雕像分别放置在四个台座上，而雕像会对自己身下的台座发表意见：如果发出清脆的“嘀”则表示雕像对台座满意，反之雕像就会发出一声低沉的“噗”！正确的放法是：左上**ホーク**，右上**ドラコ**，左下**エルフ**，右下**シャチ**。

第十层是一个分重量的谜题，即把六个不同重量的箱子分成两堆并使其重量相等，是否相等由上下两盏灯显示，若只亮一盏则那一端的箱子较重，当两盏同时亮时箱子才是等重的。正确的分法之一是：心形、圆形和新月形标记的箱子一组，另三个一组。

终于到达了绿堡的顶层了，这里也和蓝塔的顶层一样是一座大工厂，再次杀进去，看见拉特库和罪魁祸首色彩大盗待在一起，色彩大盗得意洋洋的讲叙了自己的计划：用偷来色彩生产的魔法画具画出一个魔物的世界，大自然的力量将使画具有生命，到那时画中的魔物就会跑出来占领整个世界。魔法骑士们虽然脑力枯竭，但体力却还充沛，冲上去一鼓作气打倒了长得像小丑一样的色彩大盗，色彩大盗丢下它的忠实喽罗拉特库夺路而逃。三个人围上来正准备收拾拉特库，这时的拉特库却因为色彩大盗的抛弃而毅然决定弃暗投明，并且加入了光、海、风的行列。它告诉魔法骑士们：东北方有色彩大盗的最后一个据点。猜猜会叫什么名字——对了！叫红城（あらのしろ）。

红城的怪物厉害了不少，但因为 LV25 的拉特库的加入，使本方的战斗力大增，但那些麻烦的谜题是不能靠武力来解决的。

第二层的谜题是将两个心形标记的箱子和两个五角星标记的箱子交换位置，此题似简实难，少不了要用**リセトまほう**。

第六层又是一个双重谜题，在分别拉下三个并列拉杆的同时还要把滑道上摆出的“上”字改为“下”字，谜题的难度并不高，但在拉拉杆时注意不要被箭射得太惨。

第八层的谜题有特色得让人受用不起，，谜题给出八块分别代表不同音符的魔法阵和一段旋律，要求你演奏一遍，如果将魔法阵设定为下图的话，正确踩踏顺序号：345654345。

第九层的谜题是将四个箱子按照如下顺序进行摆放：左一角星形标记的箱子，右下角圆形标记的，星形右下方是正方形标记的，圆形左上方是心形标记的箱子。

1	2	3	4
8	7	6	5

第十层的谜题简单而有趣，其实只要从炮口出发，按照炮弹反弹的规律在挡板之间走上一遭，并对挡板方向进行适当的调整，就可以一举把堵住出口的大门轰开了。



第十一层要求将六个箱子互换位置后按如下顺序排列：左上三角形、左中新月形、左下心形、右上圆形、右中正方形、右下星形。

第十二层是唯一一个需要使用魔法来解的谜题。当把四堆树叶分别置于四张桌子上之后，应该用光的魔法——炎之矢（ほのおのや）来分别把它们点燃。

在经历和种磨难之后，在红城的顶层再次见到了色彩大盗，这次再不能让它给跑了！，所幸色彩大盗使出了总 BOSS 惯用的伎俩——变身，看来它是不准备再逃了，但即使这样它也敌不过魔法骑士们的正义力量，随着一阵哀嚎，色彩大盗被干掉了！

光、风、海夺回了属于大自然的色彩，异空间和赛菲罗又恢复了生机盎然的景象，精灵们也再次长出了美丽的翅膀。又一次拯救了世界的光、海、风又开始了她们新的旅行。世界再度恢复了和平，一切仍是那么美好！

要点综述

●在攻略中没有提及的楼层都是迷宫或一看便明的谜题，可轻易通过，在此不再赘叙。

●光、海、风在 LV20 时将分别修得自己的究极全体杀伤魔法，而且如果三人同时使用的话，还会形成究极组合魔法——光之螺旋（ひかりのらせん），其威力达到对总 BOSS 一击必杀！

●主要道具：

ヒラル：回复 HP100 点；

パワーヒラル：回复 HP300 点；

ハイパウド：全员 HP 回复 200 点；

エリッジ：回复 MP100 点；

キュアリー：异常状态回复；

トニーク：单体复活

●本作人物设定出自著名漫画组合 CLAMP 之手，人物配音也由同名卡通的原班人马担当，因此比款游戏对于漫画迷，卡通迷来说同样不容错过。

●本款游戏完全取消了金钱的设计，对于在游戏中以赚钱为乐的玩友实在是一大遗憾。

文：张凌志　绘图：凌莉　责编：PERFECT

以下为杂志社已有来稿的游戏：

《龙珠 Z》、《隐忍Ⅳ》、《隐忍Ⅴ》、《王国传说》、《SD 高达》、《女神转生Ⅱ》、《最终幻想Ⅲ》

国产中文游戏万花筒

浅析《帝国风暴》

机种:FC

厂商:外星科技

类型:SLG

曹恒/文



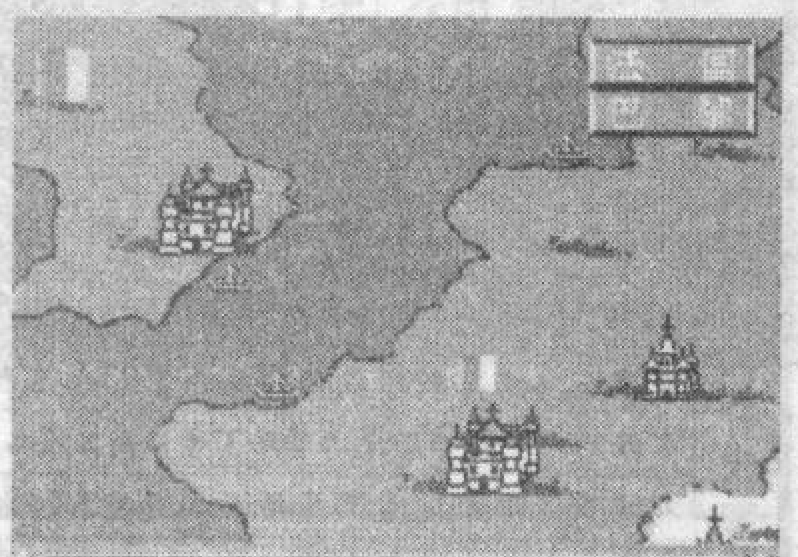
“外星电脑科技有限公司”，一个国内享有极高声誉的游戏公司继成功地研发了8BIT的经典策略游戏《战国群雄传》和《楚汉争霸》后再接再励推出了《帝国风暴》游戏！这家游戏公司素以挖掘中华民族文化之精髓的制作风格一直倍受玩家推崇与称道。虎年伊始，公司设计人员拓宽企划的历史范畴，推出另一款以“拿破仑帝国”的法国资产阶级革命史为游戏架构的SLG游戏—《帝国风暴》，这无疑是国内游戏界的一种良性刺激！

诸位玩家对该公司的策略游戏《战国群雄传》和《楚汉争霸》情有独钟，时而赞叹不已。至今仍受到国内外玩家们的青睐。《帝国风暴》的问世，将重新唤起国内玩家们对本土游戏软件制作能力的信心，同时预示了外星电脑科技有限公司在我国游戏市场的开发潜力和竞争力。笔者由衷钦



佩制作人员对艺术的不懈追求和他们推陈出新的魄力。《帝国风暴》这款游戏的突破与创新主要是在“AI智能”方面所体现的水准，真可谓千变万化。游戏中的9个章节单独成篇，每个章节有三种难度，玩家扮演的拿破仑可根据游戏难易度和游戏章节的多种组合，使游戏变得丰富多彩。且游戏中任一章节各关都是真正的电脑智能方式，玩家所面临的对手实际是仿真智能水平的“人”，即便是玩家玩同一关上百遍，也将有不同的电脑策略方式与之对战，玩家所获得的乐趣和满足便是设计者意料之中的。

《帝国风暴》向玩家再现了十八世纪末期以拿破仑为首的法国新兴资产阶级征服欧洲各封建邻国的革命史。游戏以拿破仑的九个重要时期为出发点而展开故事，其剧情严格遵循史实事件的顺序。玩家可根据历史去进行游戏。以统一整个欧洲为胜利条件。《帝国风暴》在参数设置方面设计得较为合情合理。如敌我人数变化、战斗兵力损耗量以及敌军团攻击效果等各种参数值都做了精心调整与处理。并设置出四种地形适当增加我方部队移动的难度，增设“金币炒作枪支’的赚钱术大量补充兵源之诀窍，至使招兵配备枪支或购买军马补充步兵数或骑兵数的新游戏乐趣。其总体效果，既能使玩家感到游戏的难易适度，又能使玩家以开动脑筋排兵布局而智取强敌之机会，从而获得最大的心理满足。　当玩家们面对将领的指挥能力、部队士气和攻击力的使用所带来繁琐的操作而手忙脚乱顾此失彼，请别担心！《帝国风暴》不但成功地在8位机上实现了高超的“智能”水平，而且方便适宜的按键式指令将给你分忧解难：A键为确认或进入下一级菜单；B键为退出或退出菜单；十字键为选择菜单。另外游戏的主界面配以自动显示玩家所处位置的“雷达”全欧洲小地图，让你放眼欧洲大陆，纵览全局。审时度势，并且主界面设计为四页欧洲地图，采用米字卷轴的拉屏方式，其视觉效果颇佳，给玩家留下一份赏心悦目的感觉！



《帝国风暴》中的十几首音乐与游戏场景巧妙地结合，完全使玩家从音乐中感受到那种上场杀敌的紧张气息，而各种爆破的音效更是模拟逼真，让人如身陷战场，将玩家完全融人欧洲纷争之乱世。在这款古欧洲地图、色彩柔和细腻的画面中。玩家将重新体验到拿拿破仑缔造伟业的艰辛，总之，玩家想窥视欧洲文化的精髓，相信这款内涵凝重的《帝国风暴》游戏无疑是一个绝佳机会！不过，玩家应做好“持久战”的准备加深游戏文化的实质性理解，这样真正的角色策略类游戏。玩家岂能放弃吗？

中文 外星科技 游戏

外星電腦科技有限公司是主要從事電腦、電子游戲軟件的設計、開發、生産和銷售的大型實業電子企業。歡迎有志于此的同仁志士與公司携手并進，開創我國游戲行業的新紀元。

	游戏名	统一售价	类型	游戏名	统一售价	类型	游戏名	统一售价	类型
游戏卡信息	甲A	160	SLG+SPG	爆笑三国志	160	SLG	创世纪英雄	130	RPG
	英烈群侠传	160	RPG	三国志英杰传	160	RPG	地道战	130	RPG
	世纪雄狮一拿破仑战争	160	SLG	绿野仙踪	160	AVG+RPG	神秘金三角	88	RPG
	红楼梦一神游太虚境	160	RPG	圣火徽章	160	RPG	疯狂鸡蛋仔	88	SLG
	魔神法师	160	RPG	外星战士Ⅱ	160	SLG	超级大战略	88	SLG
	少年游侠	160	RPG	银河时代	160	RPG	镜花缘	88	AVG
	隋唐演义	160	SLG	上海大亨	160	SLG	猫王	48	ACT+AVG
	杨家将	160	SLG+ACT	林则徐禁烟	130	RPG	沙漠风暴	48	STG
	荆轲刺秦王	160	RPG	拯救世纪	130	RPG	夜明珠	48	FIG
	风云一叛逆者之旅	160	SLG	三十六计	130	RPG	星际武士	48	FIG
	三国志一雄霸天下	160	SLG	水浒传	130	SLG	超级战魂	48	STG
	楚汉争霸	160	SLG	夺宝小英豪	130	RPG	包青天外传	48	FIG
	大富翁	160	TAB	三国Ⅲ	130	SLG	天才小子	48	CAI
	魔域英雄传	160	RPG	魔道士阴谋	130	RPG	真假猴王	48	ACT+AVG
	三国忠烈传	160	SLG	龙珠英雄	130	RPG	数学天才	48	CAI
	勇者斗恶龙Ⅴ	160	RPG	争霸世纪	130	SLG	封神榜	48	FIG
	第四次机器人大战	160	SLG	外星战士	130	SLG	西天取经Ⅱ	48	AVG+ACT
	决战太平洋	160	SLG	基督山恩仇记	130	SLG	屠龙刀	48	FIG
	战国群雄传	160	SLG	天王降魔传	130	ACT	英语3＊1	48	CAI
	圣火徽章Ⅱ	160	RPG	绝代英雄	130	SLG	数学4＊1	48	CAI
	宇宙战将	160	RPG	地球战士	130	ACT+AVG	文字2＊1	48	CAI

（以上游戏卡适用于各种任天堂、小霸王、裕兴、步步高系列8位游戏机（FC）、学习机）

	联系人	联系地址	联系电话	联系人	联系地址	联系电话
部分代理商经销处地址	黄彪恒	北京朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦101室	(010)65924071	任春刚	沈阳五爱购物城131号	(024)4134090
	陈秀民	广州市西堤二马路37号日用工业品交易市场二楼72档	(020)81857805	王利军	乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场EF－008	(0991)4836365
	刘锡明	哈尔滨道里区西十二道街2号2楼10门	(0451)4695969	王細林	南昌洪都北大道016号	(0791)8501718
	杨一群	山东济南市经二纬三路9号海贸旅社11号房	(0531)6929886-2811	李和平	内蒙古呼和浩特市站通达商场北主楼二楼35号	01394711302
	池跃堂	西安市环城东路159号电器城东1排13号	(029)2518178	邓晓萱	成都市人民北路一段77号	(028)3382283
	林勇	武汉市乔口区利济北路电子城122号	(027)5856912(西)	刘春元	天津市河东区六纬路93号海天家电经营部	(022)4214161-4120
	杨其伟	浙江义乌稠州北路85号	(0579)5540876	郭鸣	苏州市人民路182号103室	(0512)5229673
	方槐	杭州市文二路12号	(0571)8861919	张海星	重庆市渝中区公园路15号大环电子有限公司	(0811)3834223
	王军役	绥芬河通天河68号	(0453)3924200	陈继飞	上海市黄浦区宁海东路48号市中商场44档	(021)91047071
	丁芳萍	兰州市酒泉路219号	(0931)8471170			

广而告之

★ 应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款一起汇至本公司邮购部。本月邮购、八折优惠、免收邮费，并赠送会员卡一张（以后凭卡邮购，享受特优价）。

邮购地址：福州市国货西路303号福州电子城1219—1225室 郑长江　邮政编码：350009　联系电话：0591—3280678　传真：0591—3275958

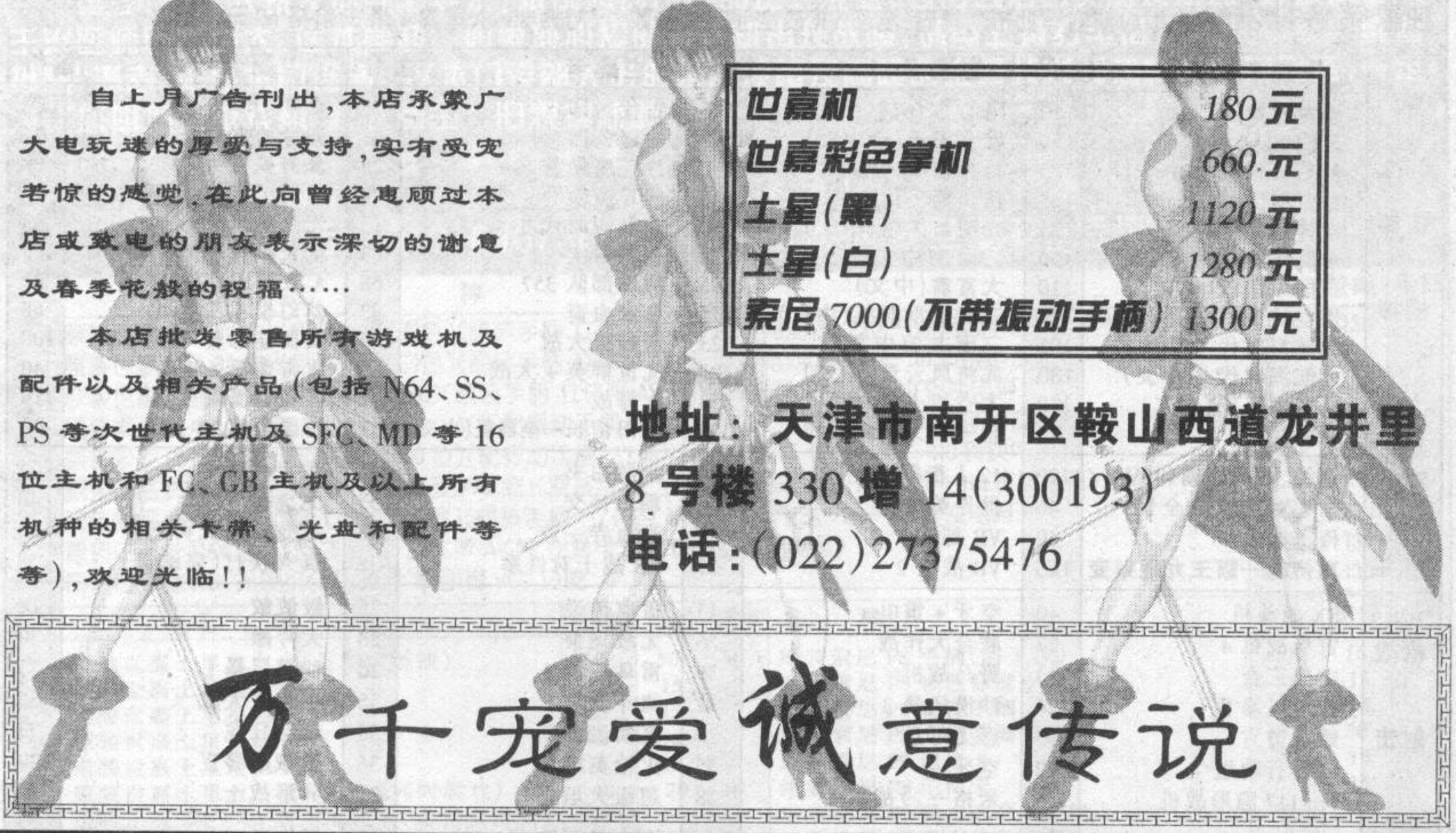
外星电脑科技有限公司

中国福州五四路国泰大厦六层
电话总机：0591—7535888　传真：0591-7553437　邮编：350003
销售部电话总机：0591—7914375　传真：0591—7914584　联系人：何强 郑林荣

◆ 诚征创意、诚征代理，有意者请来人来电与本公司联系 ◆

优秀的企业必将造就优秀的产品

天津万诚游戏专卖店



自上月广告刊出，本店承蒙广大电玩迷的厚爱与支持，实有受宠若惊的感觉。在此向曾经惠顾过本店或致电的朋友表示深切的谢意及春季花般的祝福……

本店批发零售所有游戏机及配件以及相关产品（包括 N64、SS、PS 等次世代主机及 SFC、MD 等 16 位主机和 FC、GB 主机及以上所有机种的相关卡带、光盘和配件等等），欢迎光临！！

世嘉机	180 元
世嘉彩色掌机	660 元
土星（黑）	1120 元
土星（白）	1280 元
索尼 7000（不带振动手柄）	1300 元

地址：天津市南开区鞍山西道龙井里 8 号楼 330 增 14（300193）

电话：（022）27375476

万千宠爱诚意传说

南京兴达游戏机专卖店

连锁店

南京兴达以华东地区特优价零售，批发土星、PS 等次世代游戏机及软件和配件，并压缩广告费，让广大电玩得到更多的实惠。南京兴达是您永远不会错的选择。

游戏机报价

日本世嘉土星（原装手柄、AV 线、可直读 IC、电池＋中文说明书＋保修卡）	1200 元
日本索尼 PS 机（原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、原装碟＋保修卡）	1350 元
原装博士 7 代 32M 磁碟机＋美版（N 制）＋双原装手柄＋双电源	1700 元
原装博士 7 代专用光碟机＋5 张光碟至新款节目	1200 元
原装任天堂 N64 位机（原装手柄、电源盒、AV 线、原装卡一盘、记忆卡等）	1500 元
N64 光碟机（128 兆内存、内置 VCD 功能、117 个节目光碟＋电源＋AV 线等）	2650 元
进口世家Ⅱ型机（双手柄、AV 线、电源、制转盒、赠卡一盘）	250 元
16 位原装世嘉彩色手掌机（高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机）	690 元
迷你型超薄 GB 手掌机（须购卡）	400 元
任天堂 GB 普通手掌机＋说明书保修卡＋原装电池肆节	320 元

★新到日本新动画 VCD“新世纪”13CD、“DNA”、“樱花大战”二代、“小倩”系列及土星、PS 几百种新款光碟和游戏，保证低价，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。电话：025—5612618（传真），025—3605005（传真），为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄。

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉 邮编：210001 查询电话：025-5612618（传真） 批发：陈先生

邮购二部：南京市中央路 30 号—8 浦国华〈收〉 邮编：210008 查询电话：025－3605005（传真） 批发：范先生

兴达店：9:00—20:00
南京市夫子庙瞻园路，来燕桥 2 号亭
电话：025—2248772 范女士

世家店：9:00—19:00
南京市中央门韶山路 104——25 号（南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道）
电话：025—5612618 陈先生 徐小姐

洪武店敬告：
因拆迁本店将搬至中央路 30 号—8
欢迎新老顾客惠顾，望互相转告

兴达鼓楼店 9:00—20:00
南京中央路 30 号—8、9
电话：025—3605005、范先生
维修总部：中央路 30 号—8、9 二楼

注：以上价格不含邮费。由于广告定稿时间限制，可能会和当时售价有出入，以电询为准。

北京万和一族电子销售中心　邮购价目表



新卡特别推荐　世嘉 MD 机上著名 SLG 卡《恐龙兄弟 2》,内容精彩纷呈,趣味性极强,16M 超大容量。
零售价:110 元(免邮资),大量批发,价格更优!!

独家销售批发　另本中心新到一批布制挂画,全部 VR 战士Ⅱ人物形象,尺寸为 80cm、宽为 1 米 2,价格 60 元一幅。

	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
策略模拟	恐龙兄弟 2	110	阿 Q 连环泡(中文)	115	古代封印	75	众神遗产	78
	三国 5(全中文)	180	吞食天地(全中文)	169	主题公园	45	澎湃的电风	95
	梦幻模拟战 2(中文)	125	封神榜(中文)	160	沙丘魔堡Ⅱ	25	梦幻模拟战Ⅰ	68
	皇帝财宝(中文)	125	信长霸王传(中文)	130	沙丘魔堡Ⅱ+火枪英雄	48	光明十字军	65
	众神遗产(中文)	125	光明与黑暗(中文)	110	大航海时代Ⅱ	73	光之继承者	88
	水浒传(中文)	170	三国 3(中文)	78	皇帝财宝	83	信长野望一霸王传	105
	三国+信长(中文)	110	大富翁(中文)	95	特殊部队 357	68	A 列车进行曲	42
	悟空外传(中文)	110	三国乱世群英(中文)	75	皇家血裔	82	梦幻模拟战Ⅱ	68
	大航海时代 1(中文)	105	三国志 2(中文)	123	新超级大战	88	太阁立志传	100
	大航海时代 2(中文)	130	武将风云录(中文)	129	乱世群英+大战	88	攻击潜艇 688	40
	新乞丐王子(中文)	170	太空战士(中文)	153	大海战	28	麻将恶魔塔	110
	元朝秘史	70	斩一夜叉圆舞曲	69	织田信长一全国版(中文)	72	中国象棋(中文)	88
对打格斗	超级 16 人街霸(40M)	120	12 人街霸	34	幽游白书	43	饿狼传说 2	73
	球人对战(3D 全景)	46	世界英雄	40	霸王摔交	55	龙虎拳	48
	侍魂	49	VR 部队	25	豪血寺一族	95	七龙珠一武勇列传	32
	真侍魂一霸王丸地狱变	120	VR 战士 2	53	VR 战士对铁拳	38	真人快打(完结篇)	58
枪战射击	EX 战斗机	40	空牙+雷电	43	雷电传说	25	鲛鲛鲛	18
	雷鸟战机 4	27	联合大作战	25	无敌飞狼	28	大吟酿	30
	空战三合一	43	野马战机	35	雷鸟战机 3	26	沙漠风暴Ⅰ	23
	沙漠风暴Ⅱ	24	沙漠风暴 3	31	魂斗罗	35	生化人大战	35
	毁灭警官	33	忍无可忍	33	真实谎言	33	越空狂龙	33
	骷髅行动组	42	空牙	35	火枪英雄	36	机械战警Ⅳ	29
	F—117 隐形战机	35	米格—29 战机	28	超级大坦克	21	异形战士	24
动作过关	水浒风云录(32M)	133	杨家将	118	格斗四人组 3(24M)	43	复仇者	32
	玩具总动员(32M)	53	蚯蚓战士Ⅱ	48	漫画英雄	32	战斧Ⅲ	24
	战斧 4	25	音速索尼克Ⅳ	34	音速索尼克Ⅰ	20	音速索尼克Ⅱ	22
	音速索尼克 3	27	超级忍 3	25	音速索尼克 5	53	鸟人战队电影版	32
	X—MEN Ⅱ	45	黑水海盗	38	七喜小子Ⅱ	40	丁丁历险记	38
	风中奇缘	53	芭比娃娃	35	美少女战士	38	阿拉丁	33
	魔界使者(24M)	36	松鼠大作战	38	永远的蝙蝠侠	35	蜡笔小新	30
	割喉岛	42	汤姆和基瑞	38	丛林冒险	42	米老鼠纪念版	46
	狮子王	43	狮子王Ⅱ	38	陷井(丛林Ⅱ)	45	丛林冒险 1	55
	魔域战士	35	史丁比大冒险	35	蝙蝠侠与罗宾	40	丛林冒险 2	68
	失落的世界一侏罗纪 3	55	巴洛战士 2	45	侏罗纪公园	40	侏罗纪公园Ⅱ	42
体育赛车合卡	98NBA	115	97FIFA 足球(带记忆)	42	联合职业冰球	38	实况足球 2	28
	97NBA 篮球(带记忆)	42	美国大学篮球	55	NBA 争霸战	45	台球传奇	24
	J 联盟足球	45	篮球飞人	32	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	98 冰球	55	炮弹飞车	35	印地赛车	32	摩洛哥赛车	28
	机车王 2	30	顶级赛车Ⅱ	25	F—1 方程式赛车	32	疯狂飙车 3	35
	VR 赛车(原)	95	音速 6 合 1	58	大混战 6 合 1	60	摇滚赛车	38
	暴力克星 4 合 1	58	超级名车大赛	58	桑普拉斯网球	65	雷电传说 3 合 1	48
特价 MD 卡带	日落骑士	17	高尔夫球(原)	17	外星战将	17	格林纳达坦克	17
	火爆警长	17	美式足球(原)	17	热血足球	17	美式坦克	17
	小美人鱼	17	赌城	17	天使之翼	17	冲破火网	17
	闪电战机 2	28	梦幻战机	28	冲锋械甲	28	武器之王	28
	太空侵略者	28	兽王记	28	太空火龙 2	28	V 式战机	28
	雷霆战机	28	川崎赛车	28	异形波子机	28	魔鬼弹珠台	28
	死亡大决战	28	地狱火战机	28	摔交列传	28	时空穿梭机	28
	异族大决战	28	未来赛车	28	机动劲旅	28	空中霸王	28
	越南战役	28	银河武者	28	卡达之剑	28	星际巡航舰	28
	爆破战士	28	快打拳头	28	F—Z 战机	28	大尉篮球	28
	模拟驾驶	28	迅雷战机	28	劲力越野车	28	异形风暴 3	28

本店所售世嘉卡带均有严格质量保证,邮寄之前均由专人负责测试,确保质量。收到卡带一周内如发现有质量问题,本店无条件为您调换。

卡带邮资:为方便玩友邮购卡带,本店特选二种邮寄方式供您选择。①保价平邮 1 盘 6 元,2 盘 8 元,3 盘 10 元,依次类推。②航空快件 1 盘 15 元,2 盘 20 元,3 盘 25 元。

广告

北京万和一族电子销售中心 邮购价目表

开张 万和游戏门诊部 大吉

终于，应广大玩友的强烈要求，本中心的门诊部正式成立，专门医治各类游戏机的“疑难杂症”，主治医师阵容强大，医术高超。如果您心爱的游戏机出现故障，请马上拨打电话：(010)64073697或直接将“患者”送至本门诊部。以本门诊部先进的检测设备及高超的维修技术和热情周到的服务，一定会让您心爱的游戏机“起死回生”，旧貌换新颜。

不敢保证华佗再世，扁鹊重生。

只求承诺手到病除，顽疾无处遁形！

记住门诊电话：(010)64073697， 否则疾病一旦蔓延，后果不堪设想……

	机 种	价格	快邮	平邮
次世代机种	原装世嘉土星32位光盘游戏机(黑色)(原装手柄 立体声AV线 原装电池 送220—110转换电源)	1120	130	50
	原装世嘉土星32位光盘游戏机(白色)(原装手柄 立体声AV线 原装电池 送220—110转换电源)	1230	130	50
	原装世嘉土星32位光盘游戏机(JVC)(原装手柄 立体声AV线 原装电池 送220—110转换电源)	1380	130	50
	原装索尼PS 32位光盘游戏机(7000型)(不配振动手柄 立体声AV线 保修卡 送220—110转换电源)	1280	130	50
	原装索尼PS 32位光盘游戏机(7000型)(配振动手柄 立体声AV线 保修卡 送220—110转换电源)	1580	130	50
	原装索尼PS 32位光盘游戏机(5502型PAL制)(原装手柄 立体声AV线 保修卡送220—110转换电源)	1310	130	50
	原装索尼PS 32位光盘游戏机(5501型)(原装手柄 立体声AV线 保修卡送220—110转换电源)	1400	130	50
	原装任天堂N64主机(原装手柄 立体声AV线 保修卡送220—110转换电源)	1200	130	50
	原装任天堂N64光碟机(配100个节目 带VCD功能	2480	130	50

	名 称	价格	快邮	平邮	名 称	价格	快邮	平邮
次世代配件	原装世嘉土星方向盘(送相应游戏)	360	50	30	原装索尼PS手柄(防干扰)	60	15	10
	原装世嘉土星透明手柄	70	15	7	原装索尼PS彩色标准手柄	85	15	7
	组装世嘉土星手柄	25	15	7	原装索尼PS旋转手柄	60	15	7
	原装世嘉土星记忆卡	130	15	7	原装索尼PS大型金属摇杆	270	50	20
	组装世嘉土星记忆卡	75	15	7	原装索尼PS记忆卡	90	15	7
	原装世嘉土星六分插(可六人同时游戏)	160	20	10	组装索尼PS记忆卡	55	15	7
	组装土星2M—4M双用加速卡(送相应游戏)	130	15	7	组装索尼PS强力5合1手柄	50	18	10
	组装土星2M加速卡(送相应游戏)	60	15	7	组装索尼PS强力格斗手柄	50	18	10
	世嘉土星电影卡(可看VCD小影碟)	570	20	10	组装索尼PS强力格斗连发手柄	55	18	10
	土星S端子电视连线(可大幅提高清淅度)	40	15	7	组装索尼PS手柄	25	15	10
	土星金手指密码卡(可修改游戏)	70	15	7	索尼对打线	27	15	10
	土星专用光线枪(送相应游戏)	80	20	10	索尼S端子线	25	15	10
	土星专用制式转换器NTSC—PAL	60	20	10	索尼化解危机光枪转接器	100	15	10
	土星强力格斗手柄	55	15	10	索尼透明标准记忆卡	60	15	10
	土星强力连发格斗手柄	60	15	10	索尼红外线遥控手柄(两支装)	175	25	15
	土星索尼PS双用震动光枪	210	20	15	索尼PS电影卡(可看VCD小影碟)	660	20	10
	土星多用途加速卡(10合1)	130	15	10	索尼PS专用密码卡	80	20	10
	土星RGB电视连线(专业监视器输出)	25	15	10	索尼PS专用制转器NTSC—PAL	55	20	10
	土星、索尼双用大摇杆	180	40	25	索尼PS专二合一制转器NTSC—PAL	65	20	10
	原装土星格斗大摇杆	190	40	25	索尼PS专用光枪	80	25	15
	土星红外遥控连发手柄(两支装)	175	25	15	索尼土星等次世代机通用转换电源	30	25	15
	土星四合一卡(加速记忆密码美日版转换)	160	15	10	通用AV分配转接器	110	20	10
	原装索尼PS飞行摇杆(送相应游戏)	260	35	25	索尼PS、土星专用AV电视连线	55	20	10

	种 类	价格	平邮	快邮
世嘉机及其它配件	原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕彩色液晶显示屏，可接驳电视及副手柄，送外挂电池盒一只)	650	25	35
	台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式NTSC—PAL(通卡率高，兼容性极强，如在本店另购卡3盘，则该机只需付160元)	160	45	110
	台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式NTSC—PAL(通卡率高，兼容性极强，可玩原装NTSC及组装PAL制式卡带)	170	45	110
	万信原装GAME BOY掌上型游戏机(附：4节原厂电池，全中文使用说明)	310	20	40
	万信原装GAME BOY超薄掌上型游戏机(附：2节原厂电池，全中文使用说明)	410	20	40

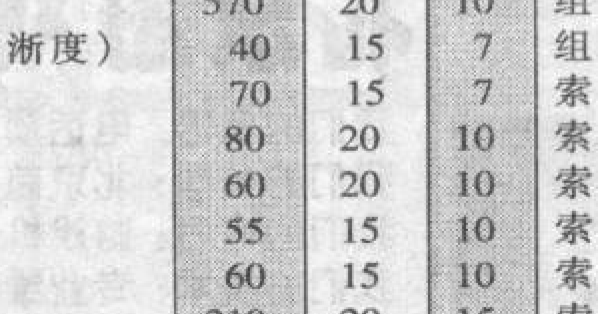
以下配件邮资均为10元

世嘉标准六键小手柄	10	世嘉专用制式转换卡	60	GB专用小音箱	35	GB专用电源	35	超任标准手柄	30
世嘉强力六键小手柄	30	世嘉2型专用AV线	15	GB专用放大镜	35	GB专用皮套	15	美版超任双线电源	60
世嘉强力连发小手柄	35	世嘉2型射频转换盒	15	GB专用对打线	15	GB专用手柄	20	世嘉组装机用电源	20

面向全国各地同行业朋友开展批发业务，提供优质、低价的各类电玩产品，确保质量及完善的售后服务，欢迎来人来电联系合作！

本店所售机种均有严格质量保证，邮寄之前由专人负责测试，确保质量，附件齐全，各机型主机在未经擅自拆修的情况下，保修三个月。采用保价邮寄，一旦发生邮寄损失，可获合理赔偿

各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮，汇款时请加以说明，以使邮件稳妥的寄送到您的手中。



邮寄物品填写汇款单时，请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品，字迹清楚，以便于准确投递，切勿在平信内夹寄大额现金切勿电报汇款

汇款及邮件请寄至：北京东四邮局630信箱

收款人：闫志刚 邮编：100010

查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件)：北京美术馆后街亮果厂6号

咨询电话/传真：(010)64073697

★凡需特快专递邮寄的玩友，请来电咨询邮费价格。

广告

南京新世界 电子电器批发中心

NEW WORLD

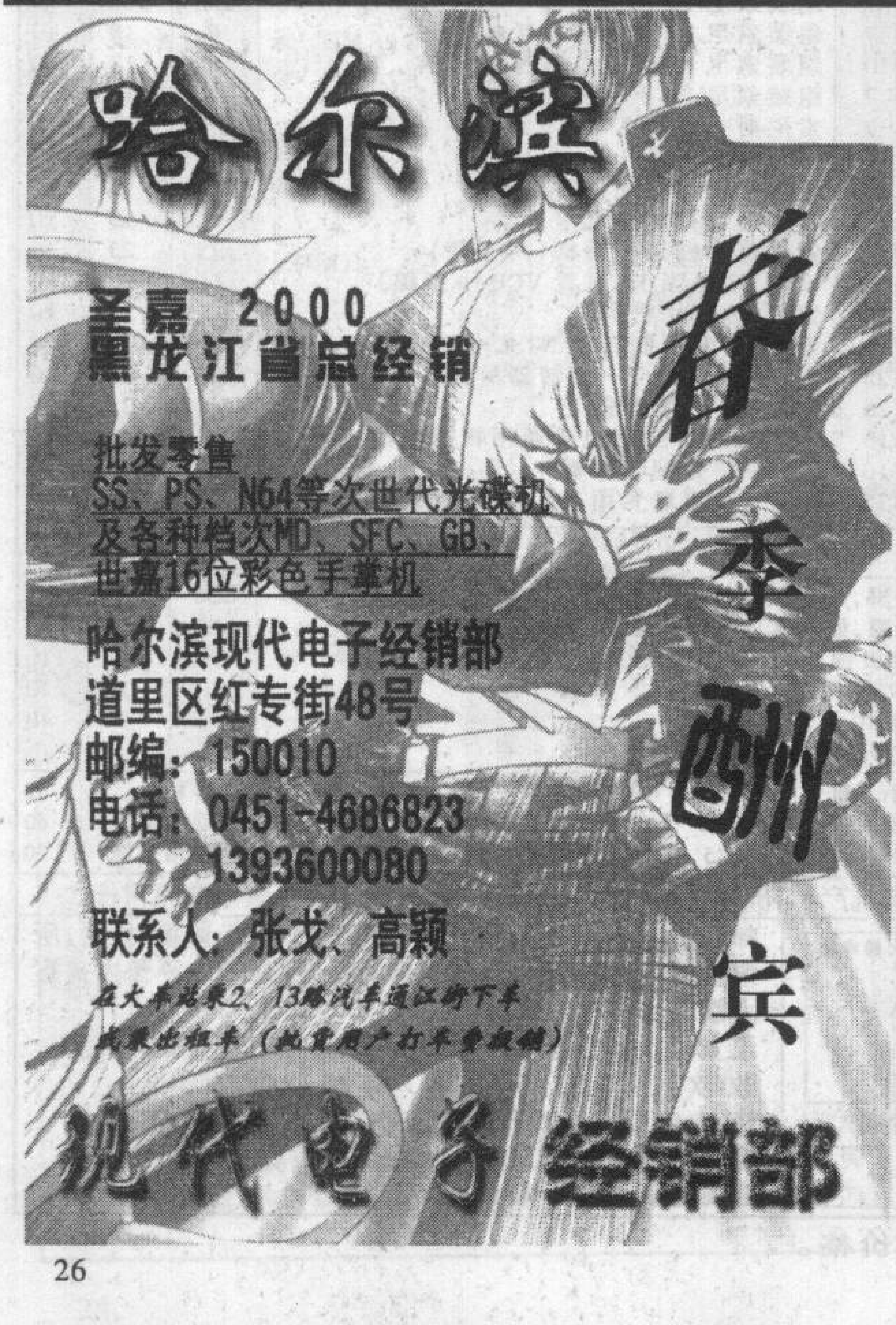
☆日本世嘉土星机及配件、软件在江苏、安徽地区总代理

☆诚征江苏、安徽各地市代理商以及特许加盟店

南京新世界电子电器批发中心是四通国际贸易公司正式授权的日本世嘉土星机及配件、软件在苏、皖地区总代理，本中心专业批发、零售次世代（土星、索尼）和N64主机、光碟机以及日本、美国与港台的新游戏机、卡及软件。周边齐全，大量批发，价格特优，同时重服务，讲信誉。为进一步扩展销售网络，现向江苏、安徽以及其它地区各地市有实力的零售商征求代理商以及特许加盟店，提供良机，保证货源，统一广告宣传计划及店铺形象管理，请速与本中心联系。

名称:常州市天宁区飞龙电子商店	名称:常州市电玩精品游戏专营店	名称:镇江京口永盛商行
地址:常州市和平南路62号	地址:常州南大街和平商业广场2—4号	地址:镇江市日晟里7号(大市口商城对面)
名称:泰州新时代游戏机专卖店	名称:芜湖市公德林商店	名称:镇江京口区智乐世家游戏机专卖店
地址:泰州市公园路162号	地址:芜湖市新芜路36号	地址:镇江甘露商城一楼14号
名称:淮南市超腾多媒体电玩专营店	名称:常州佳韵电玩俱乐部	名称:常州市郊区永红海风电玩
地址:淮南市陈洞路22号	地址:常州市青果巷24号	地址:常州市清潭路141号
名称:合肥市梦幻游戏机专营店	名称:南京百胜电子通讯器材分公司	名称:盐城市次世代游戏总汇
地址:合肥市安庆路156号	地址:南京中央路226号	地址:盐城市开明巷34号附2号
名称:杨州百胜电玩电子总汇	名称:常州市钟楼区电玩迷商店	名称:泰州协力商务中心电玩专卖店
地址:杨州市三元路11—17号(绿杨村酒楼对面)	地址:常州市广化街111号	地址:泰州市陵园路37号
名称:镇江市利万家游戏精品专卖店	名称:无锡市西门商场小霸王公司经营部	名称:六安市世嘉游戏机专营店
地址:镇江市双井路9号	地址:无锡市西门商场25号柜	地址:六安市球拍东路2号101室

南京新世界贸易批发部:南京中山东路113号　电话(传真):025—4545355　联系人:颜先生
南京新世界游戏专营店:南京中央路30号－5　电话(传真):025—3603814　联系人:高小姐
南京新世界游戏机门市部:南京健康路185号—2　电话:025—6626111—350　联系人:谢小姐
南京新世界游戏机专卖店:南京中央门立交桥下　电话:025—9022282　联系人:卫先生
南京新世界广州经营部:广州市人民南路186号3楼　电话(传真):020—81849114　联系人:高先生
邮购门市部地址:南京中央路30号—5　邮编:210008　联系人:高云
批发专线:(0)1391586338　联系人:卫先生



北京游戏广场 风雨无阻的承诺 送货到家

我们的承诺：电话预约、送货到家、上门调试、一切只需20元。
我们的公司：北京首家大营业面积开架式游戏机销售中心。
我们的售后：游戏机一律保修三个月。
我们的技术：专业维修各种游戏机，高效率、低收费。

特价区 原装土星套机(直读、电源、原手柄、AV线、保修卡) 1100元 邮费120元
原装索尼套机(直读、电源、原手柄、AV线、保修卡) 1350元 邮费120元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
土星原装黑色透明手柄	75	15	索尼彩色手柄	70	15
土星组装白手柄	25	15	索尼原装手柄	75	15
土星原装白手柄	75	15	索尼组装手柄	25	15
土星格斗手柄	35	15	索尼格斗手柄	48	15
土星原装遥控白手柄	235	20	土星对战线	40	15
土星金手指卡	95	15	索尼金手指卡	105	20
土星组装记忆卡	90	20	索尼原装记忆卡	140	15
土星原装记忆卡	205	20	索尼组装记忆卡	50	15
土星五合一卡(4MB)	170	20	索尼飞行摇杆	120	30
三双用原装方向盘	450	50	索尼手柄五合一	25	15
土星制转	60	20	索尼左轮手枪	70	20
土星4MB加速卡	105	20	索尼VCD卡	650	30
土星专用枪	60	20	索尼制转	60	20
PS SS双用手枪	120	20	AV三分插	50	20
土星手柄八合一	50	15	土星手柄六分插	200	20
PS SS双用震动手枪	320	40	土星端子线	40	15

注：1、另备百余种正版盘(35元/张)末能详登。请来电来信查询目录。(3元)
2、本公司低价位现货批发游戏机及其配件，望北京及外地销售商来电来人洽谈。
3、高价位收购各种32位游戏机，另备大量二手货可以旧换新。

邮购：汇款地址：北京市宣武区右安门内大街丙12号(冠杰公司)　张烨(收)
邮编:100054　乘车路线:61路、59路、19路南樱桃园站下车马路东
业务电话:(010)63522272　联系人:赵小姐
批发电话:1391199244　联系人:孙先生

上海次时代

次世代

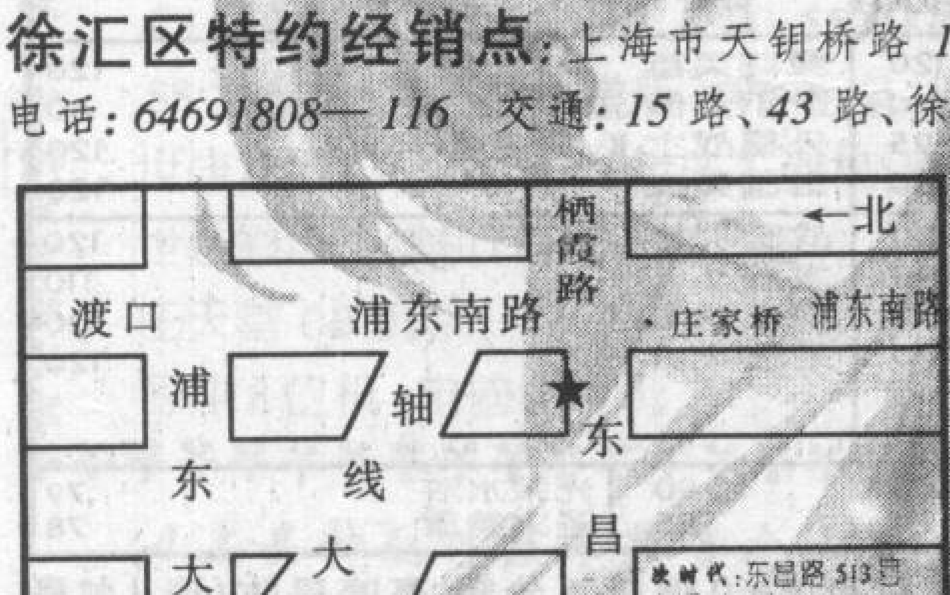
自上期本部推出动画 VCD 后，得到众多电玩爱好者和动画迷们出乎意料的热烈欢迎，因节目数量庞杂，实非你等所能想像，目前已有 500 多个品种。下列之动画 VCD 目录为本部精选名录，如需了解更多请来信、来电索取目录，或传真(021)62674869。(时间早 9:00—晚 20:00)

动画 VCD 目录

圣魔传说(3CD)
飞龙骑士(1CD)
阿尔斯兰战记(4CD)
龙骑士(6CD)
斗神传(1CD)
恶魔战士(3CD)
特搜机动队(3CD)
浪客劍心(9CD)
天地无用(6CD)
新天地无用(1CD)
圣斗士星矢一最终圣战(1CD)
橙路(2CD)
银河英雄传一黄金之翼(1CD)
银河英雄传剧场版(2CD)
银河英雄传(13CD)
超时空要塞一可曾记得爱(2CD)
超时空要塞(12CD)
孔雀王(3CD)
真·孔雀王(2CD)
男儿当入樽(12CD)
EVA—剧场版(2CD)
EVA (13CD)
天空之城(2CD)
装甲危机(1CD)
3×3 只眼(3CD)
A 子计划(2CD)
DNA²(5CD)
SD 高达(光之骑士)(2CD)
X 战记(2CD)
铁拳(1CD)
暗黑破坏神(3CD)
暗黑神传承(3CD)
八云立(1CD)
巴比二世(4CD)
百变狸猫(2CD)
伴龙少女(2CD)
爆裂一族 R(1CD)
爆炎 CAMPUS(2CD)
碧奇云 2(1CD)
不思议游戏(7CD)
苍之流星(3CD)
长着翅膀的少女(2CD)
超人学园(3CD)
超时空世纪(12CD)
超时空要塞 2(3CD)
超时空要塞 70VA 版(1CD)
超时空要塞 7 电影版(1CD)
超时空要塞 PLUS(4CD)
超兽机神(2CD)
超音战士(1CD)
城市猎人剧场版(2CD)
城市猎人——OVA(7CD)
橙路 OVA(8CD)
橙路剧场版(完结篇)(2CD)
橙路剧场版——想回到那一天(2CD)
铳梦(1CD)
创世机士(3CD)
逮捕令(4CD)
地狱先生(1CD)
电脑刑事 808(3CD)
电影少女(3CD)
斗神都市 2—血战篇(1CD)
斗神都市——青风篇(1CD)
饿狼传说(4CD)
飞天红猪侠(2CD)
风魔小次郎(3CD)
风之谷(2CD)
疯狂蛮牛(4CD)
高达一马沙之反击(2CD)
高达 0079TV 版(6CD)
高达 0080(4CD)
高达 0083OVA 版(5CD)
高达 0083 电影版(2CD)
高达 079(高达一年战争)剧场版(2CD)
高达 08MS 小队(4CD)
高达 F91(2CD)
高达 W 剧场版(2CD)
高达 X(10CD)
高达 Z(17CD)
高达 ZZ(16CD)
高智能方程式(三)(4CD)
高智能方程式(一)(3CD)
格斗技美少女(1CD)
攻壳机动队(2CD)
怪医秦博士 97 版(2CD)
怪医秦博士 OVA(3CD)
鬼神童子(1CD)
黑色魔力 M—66(1CD)
幻法少女 JA JA(2CD)
皇家双妹(2CD)
黄金战士(1CD)
火之岛 2772(1CD)
极黑之翼(1CD)
甲龙传说(1CD)
剑狼传说 2(2CD)
金田——少年事件簿(2CD)
金星战记(2CD)
决斗三万年(1CD)
孔雀王 2——幻影城(1CD)
再见萤火虫(2CD)
雷朋三世(2CD)
龙猫(1CD)
奇妙的冒险(3CD)
无责任舰长(3CD)

石门店：上海市石门一路 30～32 号 电话：63273835
交通路线：71、48、01

徐汇区特约经销点：上海市天钥桥路 110 号 2 楼
电话：64691808—116 交通：15 路、43 路、徐家汇地铁口



次时代经营土星(SS)、索尼(PS)、任天堂(N64)等次世代主机及附件以及 GB 机等各种游戏产品，批发、零售，欢迎大家踊跃惠顾。

新店开张：浦东东昌路 513 号 电话：(021)58784714

本部专营 PS、SS、超任等次世代及非次世代主机及其配件、软件等，并为电脑爱好者全天候开放电脑（奔腾Ⅱ机）学习操作机房。3 月 15 日起，浦东乳山路搬迁至东昌路，请电玩迷相互转告。

总公司：上海市新闸路 1954 号 邮编：200042
电话：021—62188985 交通路线：94、40、20、45、113、童的梦专线

广告

北京千里马游戏行邮购价目表

隆重推出：★四通原装土星机 1280 元(含原装手柄＋直读＋AV 线＋锂电池)，PS 机(全配置)1480 元，邮费 100 元。
★GB 套餐 A：(GB 普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋64 合 1)：原价 633 元(含邮费)，现特惠价 498 元(平邮 10 元，快件 45 元)
★GB 套餐 B：(GB 豪华版超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋64 合 1)：原价 713 元(含邮费)，现特惠价 598 元(平邮 10 元，快件 45 元)

GAME BOY 卡精品大推荐：(均可办理换卡服务，方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 350 元/台，豪华版超薄手掌机(银色、磨砂透明)435 元/台，平邮 15 元/台，快件 40 元/台

(凡从本行购 GB 卡，即赠价值 200 元 GB 优惠卡)

大惊喜：★特价推荐《口袋魔鬼·中文版》只售 98 元(并送随身大哥大式计算器，只需加邮费 10 元)

特别推荐：❶中文版第二次机械人大战　只售 98 元　❷热斗'96 格斗王(完全街机移植，全面超越 95，热斗再热斗！)只售 60 元

卡名	内容	价格
金榜格斗天书 26 合 1(64M)	正宗 96 王，斩红郎，街霸 2，95 格斗王，饿狼 2，世界英雄 2，斗神传，幽白 4，忍者乱太郎，洛克人 5，悟空激斗，狮子王，四驱车 2，美少女 R，篮球飞人，魂斗罗 2，天使之翼，叮当 2，激龟 3，小新 4，热血硬派，冒险岛 3，役满．	198 元
千里马 12 合 1(精华版 32M)	大金钢 3，恶魔城之漆黑前奏曲，口袋妖怪(蓝)，黑船党之谜，正宗 96 王，名作长廊 Ⅱ，骑士物语，樱桃小丸子，太空战士 Ⅲ，三国志(中文)，魔法骑士，洛克人 5	188 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食天地中文版，第二次中文版，口袋情人养成 Ⅱ，口袋妖怪(蓝)，超级杀人事件，口袋轰炸队，机械人大战外传，金太郎传说，打蟑螂，四驱兄弟，三国志(中)，子熊物语，打地鼠	188 元
千里马 10 合 1(珍藏版 32M)	大金钢 3，正宗 96 王，口袋怪物(蓝)，口袋轰炸队，第二次，勇者冒险，萨尔达传说，月影村，圣剑传说，隐忍传说	188 元
改进版新经典 12 合 1(32M)	坦克司令官，陆海空大战，口袋魔鬼(绿)，勇者，四驱兄弟，鬼太郎，希望之剑，领土模拟战，创世纪，月影村，吞食，三国．	188 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王，热血高校，物语，足球，躲避球，新记录，进行曲，排球，曲棍球，斩红郎，97 足球，96NBA．	158 元
超强 28 合 1(32M)	正宗 96 格斗王，炸弹人 3，天使之翼，金刚战士 2，美少女，篮球飞人，忍龟 3，蜡笔 4，热血高校，兔宝宝，雪山兄弟，菲力猫，魂斗罗，好小子，世界杯足球，忍者龙剑传，泡泡龙，米老鼠 5，怒之要塞 2，顽皮童，蝙蝠侠，篮球，雀四郎	158 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红)，95 格斗王，月影村的怪物，太空 3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人 5，三国志中文版，魔法骑士 2	178 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2，金牌玛莉 2，J·联盟，女神转生 2，三国志中文，信长野望，吞食天地，大决战，隐忍 5，复活邪神，魔法阵，第二次机械人大战，GB 长廊，圣剑传说．	168 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2，家庭战争，大金钢，95 格斗王，银河战士 2，第一次机械人大战，浪漫沙加 2，雷光战士 2，斗人魔镜传，鬼神降临 4，王国物语，SD 战国传 2，沙特传说，阿雷沙 3，圣斗士星矢，鬼神降临 1.	178 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2，雷光战士，魔界塔士 3，SD 机动战士外传，魔法骑士 2，三国志，SD 战国传 3，玛莉兄弟 3，天使之翼，篮球飞人，吞食天地，幽白 4，达菲鸭，热血物语，美少女战士，蜡笔小新 4.	178 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大，97FIFA，95 格斗王，96NBA，篮球飞人全国版，世界杯足球，11 项全能，高尔夫球，弹平，曲棍球，机车大赛，明星摔角，花式撞球，棒球，乒乓球，排球，迷你高尔夫，网球公开赛，橄榄球，热血躲避球．	158 元
64 合 1(48 个无重复游戏)	虎鸽，法拉力赛车，F—15 战机，忍龟 3，蓝精灵 2，乱马 1/2，玛莉兄弟，方块，香港麻雀，玛莉医生，越野摩托，企鹅推冰，排雷，平安京怪兽，黑白棋，功夫小子，淘金者，阿弥陀，四川省，役满，色子方块，逃狱金刚，打砖块，拼图，狗崽，小猪塔，掷色棋，屠龙记，太空侵略者，蛇，推石镇，水管，热恋棋，俄罗斯方块，矿王，子熊物语，仓库番，上海麻将，石道，坦克，网球，雷霆战机，锄大 D，汉堡包，空手道．	128 元
单卡	月影村怪物，第二次机械人大战，吞食天地，96NBA，97FIFA，三国志中文，街霸 2，饿狼传说 2，斩红郎无双剑，忍空．	每种一律 60 元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏(64 合 1，除外)，绝无重复，小容量(如坦克，网球，俄罗斯等等)均忽略不登，所有文卡均有记忆，敬请注意。　另：GB 皮套 25 元/个，手柄 20 元/个，电源 20 元/个，放大镜 35 元/个，对打线 30 元/个，此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个，2 个以上邮费 20 元。

独家推出　●FC 热血八合一：格斗传说，篮球，足球 3，新记录，排球，曲棍球，物语，躲避球。　只售 85 元

任天堂文卡(均附中文说明书，全新电池，均可在普通八位机上运行，凡从本行购卡，均赠永久性八折特惠卡，持卡即可按当月广告价八折购卡，次数不限)

特别推荐
★英烈(金庸)群侠传(电脑游戏完全移植，张无忌，杨过，郭靖……众多武林英杰伴你笑傲九州)
★勇者斗恶龙 Ⅵ(评价极高之勇者系列 3 代中文汉化版，真正中文收藏珍品)　每种只售 120 元

中文游戏	RPG	勇者斗恶龙 2 代	120	魔神英雄(创世纪)	120	魔域英雄	120
		最终幻想(银河时代)	120	三十六计	120	萨尔达传说	80
		重装机兵	85	封神榜	95	外星战士 Ⅱ(加强版)	120
		吞食天地 Ⅱ(即吞 Ⅲ)	95	上海大亨	110	三国英杰	120
	SLG	甲 A 联赛	120	爆笑三国	120	战国群雄	120
		隋唐演义	120	第二次机械人	110	水浒	110
		杨家将	120	超级大富翁	120	疯狂鸡蛋仔	110
		三国忠烈	120	超魔兽大战	110	第三次机械人	120
		第四次机械人	120	半熟英雄	110		
		楚汉争霸	120	三国 Ⅲ	110		

日文	三国 2—霸王大陆	90	太空战士 3	95	勇者斗恶龙 4 代	90	光荣水浒	79
	维新之岚	148	光荣三国	78	圣火徽章 2	95	圣火徽章	78

实在的换卡方法：(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时，每盘交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. 卡差价以新一月广告为准。若与划线条件不符，恕不办理换卡。
6. MD．FC．GB 卡种不同，不可互换，FC 动作卡不办理换卡。

(另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。)

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款)

邮编：100043　(以上所登卡平邮一律免费，快件一盘加 15 元，增加一盘，多加 5 元。)　**电话：010～68807847**

◆我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或 337，373 路玉泉路下车，启迪书店内　**古城店：**地铁古城站西北口，日月商城内

门市低价供应百余种世嘉卡带 38—48 元

大优惠

为感谢各玩家的支持，由本公司推出的家用游戏机，现特价发售，请即至电咨询。

超级任天堂全套只售 890 元

（原厂保修一年）

另免费送价值 200 元的超任台式大摇杆一只，原装街机配件、连射、慢动作功能。数量有限，送完即止。

全套包括超任主机、32M 磁碟机、双手柄、AV 线、双线牛。

★游戏之星主机（完全兼容“超级任天堂”），中国线路，PAL 制式，设有 AV、RF 输出。

★32M 超霸磁碟机，兼容博士等磁碟机，全自动金手指，内置密码 600 多条。

华潮电子（广东）有限公司

地址：广东汕头嵩山路郊区工业区甲座富力机器制造有限公司三楼

收件人：林启瑞　传真：0754—8861400

电话：01392727710　0754—8895043　邮编：515041

注：邮购须加邮费 50 元

奔腾电子



不必东奔西走

奔腾样样都有

＊批发零售 SS、PS、N64 及各档次 SFC、MD 及 GG、GB、16 位彩色掌机。

＊各种游戏软件

＊游戏配件大全

＊专业维修 SS、PS

＊二手货市场，外地邮购。

街皇管理器

黑龙江省总代理

★大量批发游戏厅专用 SS、PS 游戏原装金碟

★同期发售游戏 VCD 金碟节目

诚征省内经销商！

地址：哈尔滨市南岗区人和街 97 号

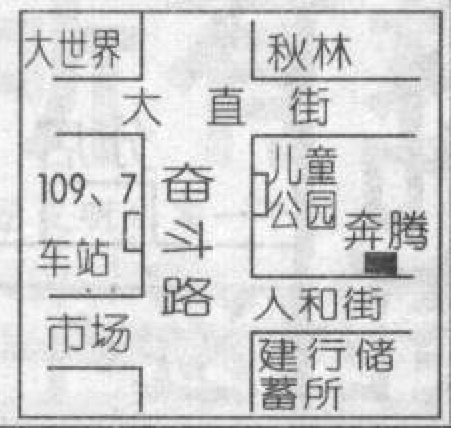
“奔腾电子经销部”

邮编：150001

电话：(0451)2619605

传真：(0451)2665616

联系人：赵鸿鹏　赵平胜



浙江义乌三颖电器商行

浙江省义乌市稠州中路 92 号

广东省广州市南太日用品市场 A—018 档

本商行主要经营各种高、中档及家用电子游戏机，经营品种有：

- N64 位机、光盘机
- PS 索尼机（型号有：5501、5500、5502、7000）
- SS 土星机（世佳土星美版、JVC 土星、日立土星）
- 世佳Ⅱ型机（双制式）、世佳Ⅰ型机（双制式）
- 世佳彩色手掌机（可与电视连接）
- 任天堂 GB 机
- 各种 8 位机　电脑学习机

以上品种配件及卡带齐全，欢迎批发及另售，数量多者价格特优，另外可向全国各地办理邮购手续，欢迎新老顾客来人、来电咨询。

义乌电话：0579—5535396　9009835

广州电话：020—81857059

联系人：徐桂生　　邮编：322000

合肥游戏之屋

电玩专营店

本店专营 N64、SS、PS、SFC、MD、GB 等各类高中档家用电子游戏机，长期以优惠价格为省内外商家、玩友提供优质商品及服务，并真诚欢迎各地商家、玩友前来批发、零购。

★各类游戏机周边软件及配件，品种齐全，应有尽有。

★新到多款有关游戏的正版故事动画 VCD（铁拳、樱花、97 格斗王等）欢迎广大玩友购买收藏。

★免费提供各类港、台游戏杂志及攻关秘技，供玩友翻阅，查看及复印。

★专业人员维修保养 SS、PS、N64 游戏机，各种疑难杂症均可前来一试。

地址：合肥市红星路 36 号（商之都东 80 米）

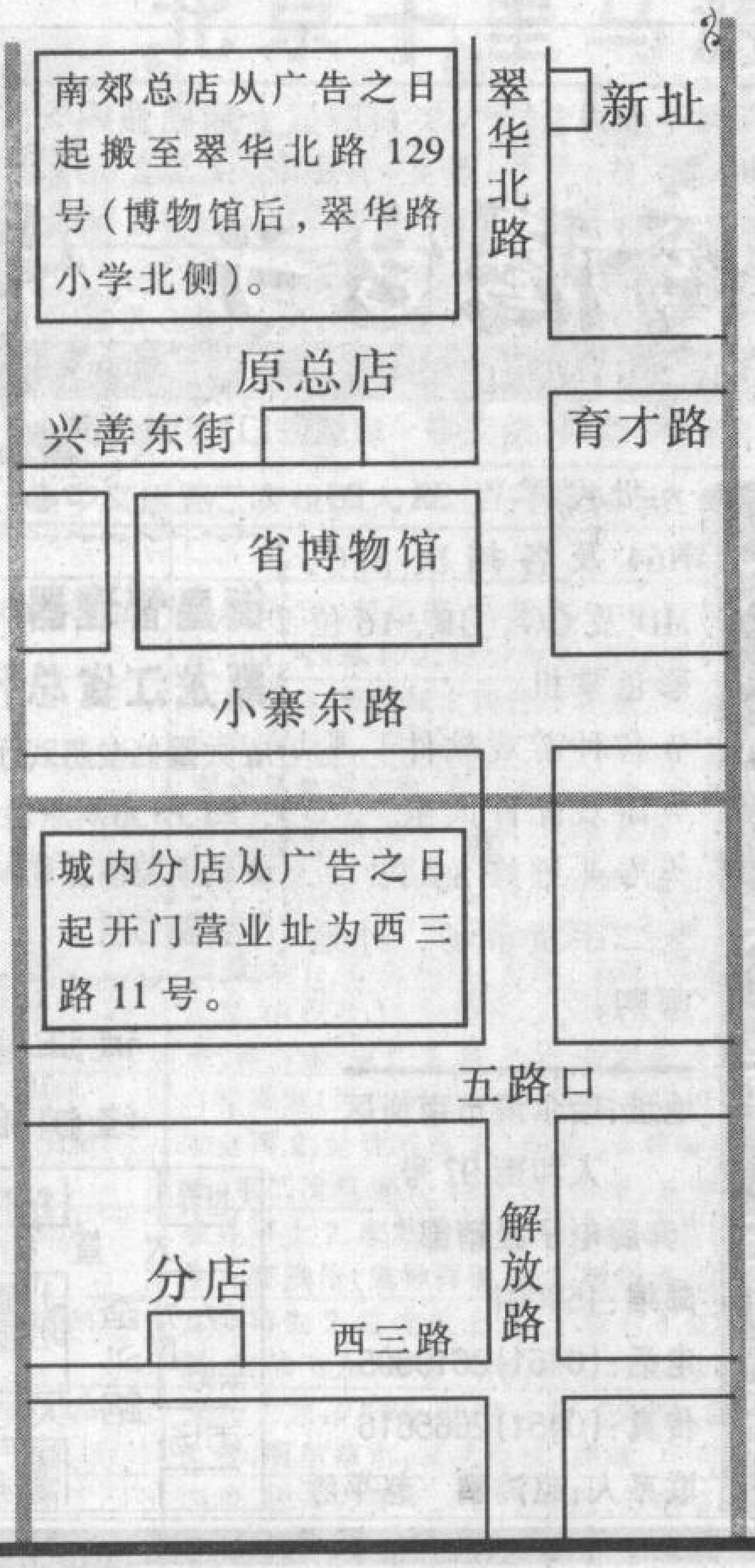
火车站乘 1 路车黄山大厦站下

邮编：230001　联系人：杨健

电话：(0551)2661691

广告

西安天地



我们力求更完善的服务，经营范围不断拓宽，主机、配件、游戏杂志、各种宣传画、修理用的零散配件应有尽有。加入我们之中，您将获得如下的服务：

购机

- 指导您正确使用 明确双方应负责任
- 为您介绍推荐节目 提供特新游戏情报
- 保修期内免费维修 不属保修收费便宜
- 备有游戏杂志供阅览 不断推出特新攻略

询问地址确定价格及所有服务请拨：**029 — 5240755**

联系人：姜朝阳 通讯地址：西安市长安中路103号 (710061)

天津任天龙游戏机商店

98 大酬宾

经过多年的努力与广大电玩友的支持，本店已具有了一定的实力来回报广大玩友，不论从进货的质量、价格、速度还是售后的保修服务都是您可以信赖的。即日起，各位玩友来本店将会享受到真正货真价廉的商品，从主机到配件、软件都将是广州的价格。

世嘉卡、GB卡、8位文字卡价格将与杂志上所列价格同步，GB单卡50元，同时办理换卡业务。

土星机	1130元	PS机	1400元
GB机	330元	超薄GB机	450元
世家Ⅱ型机	220元	16位掌机	720元

配件：手柄、摇杆、光头、记忆卡、制转、光枪均有各种主机专用型号

批发：本店批发次世代主机及配件、软件

本店地址：吉利店：和平区哈尔滨道188号(吉利大厦正对过)

电话：022—27120072

八里台店：河西区中环线八里台立交桥师范大学北门旁

电话：022—23539401

哈尔滨新时代游戏专卖

批发另售范围：1、SS机、PS机、N64、世嘉彩色手掌机，GB机、世嘉机。
2、各种游戏机配件齐全。
3、800余种游戏软件供您选择。

本店经营宗旨：价格合理，保证质量，信誉第一。

服务项目：1、对换GB卡，MD卡。
2、专拷超任磁碟。
3、办理外地邮购。
4、开办二手货市场。

良好售后服务：保证游戏机日本原装，售后一律保修三个月，终身维修。

良好修理技术：专业维修各种游戏机，收费低。

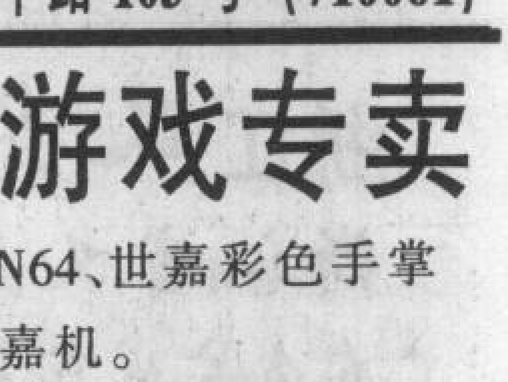
地址：哈尔滨市道里区通江街30号地下

电话：(0451)4688915

联系人：张强

邮编：150010

外地顾客火车站乘13、2路汽车通江街下车。



有必要深入讨论令玩家着迷的业界敏感话题

责编/天师



越是要发展，就越要尊重



游戏工业所有权

一般所称的“专利”，只是工业所用权中用来保护发明的某一个制度而已……

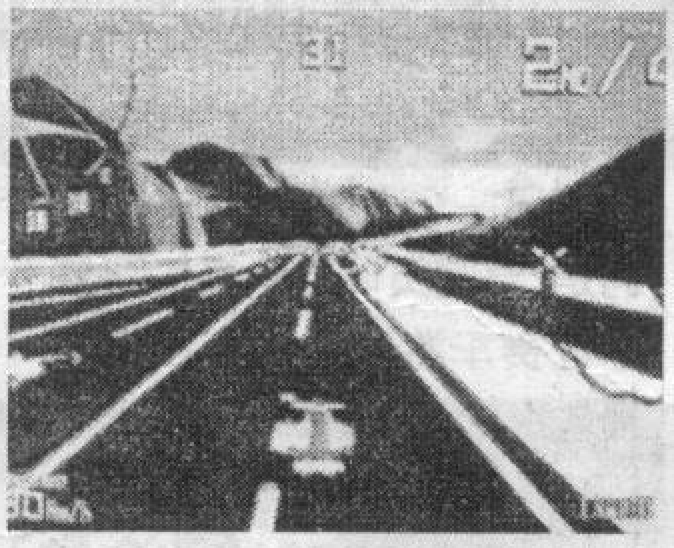
所谓的工业所有权一共可分为以下这四类

专利权

例如 3DCG 游戏的视点切换

保护发明的制度

专利权指保护各项创新发明产品不受他人侵害的一种权利或制度。原先是要保护机械、化学、电子等不同分支所研究发展出来的东西。不过，随着世界的进步与发展，电玩业界各大公司，也都纷纷后出有关游戏方面的专利。



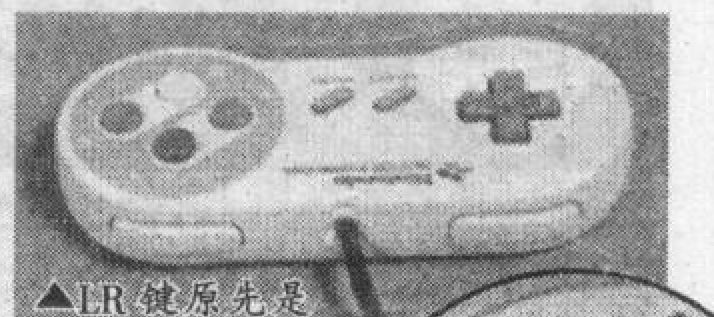
▲用再客观的话说这游戏在当时(92年)也是红极一时的啊!

实用新型

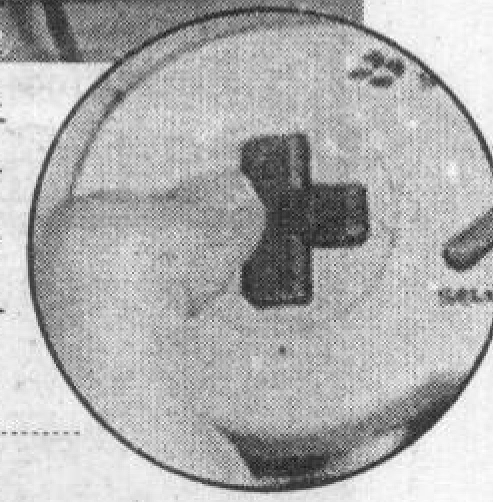
例如 十字键及 LR 键

保护实用技术的制度

对于使日常生活用品变得更具有使用价值的发明物所有的形状、构造以及组合方式加以保护的权利，就是实用新型权。此名称来自于日本，但在那里却多少有些含糊不清，因此有可能被废止。读者只要了解即可。



▲LR 键原先是用实用新型提出的申请，后改以专利再申请。这可是世纪大发明哦!



创意权

例如 令人怀念的球形摇杆

保护创意的制度

创意权所保护的对象，就是能将物品的外形、颜色、配置变得更加美观的各种创意。由于它可保护加在物品上的特有创意（在原有的东西上所加的一些创意），因此销售和注册有创意权的商品相仿的商品的话，是有可能被提出起诉的。



▲FC 时代就出现的一种周边。此物为哈鲁研究所制作。

商标权

例如

文字、记号的保护

商标权应该说是一项大家最为熟悉的专利权。由于各公司从事商品的买卖时，一定会先设计一个属于自己的商标，也因为这样经常会出现公司商标相似的情形。此时，已先注册该商标的公司，将可以对使用相仿商标的公司提出诉讼。

SEGA
SEGASATURN
SATURN MAGAZINE

▲这些大家熟悉的商标，将会受到商标权的保护。

特稿

和游戏有关的各项权利大公开！

“一些大家平时都已经习以为常的东西，其实都是有专利的。”不信您就往下看！

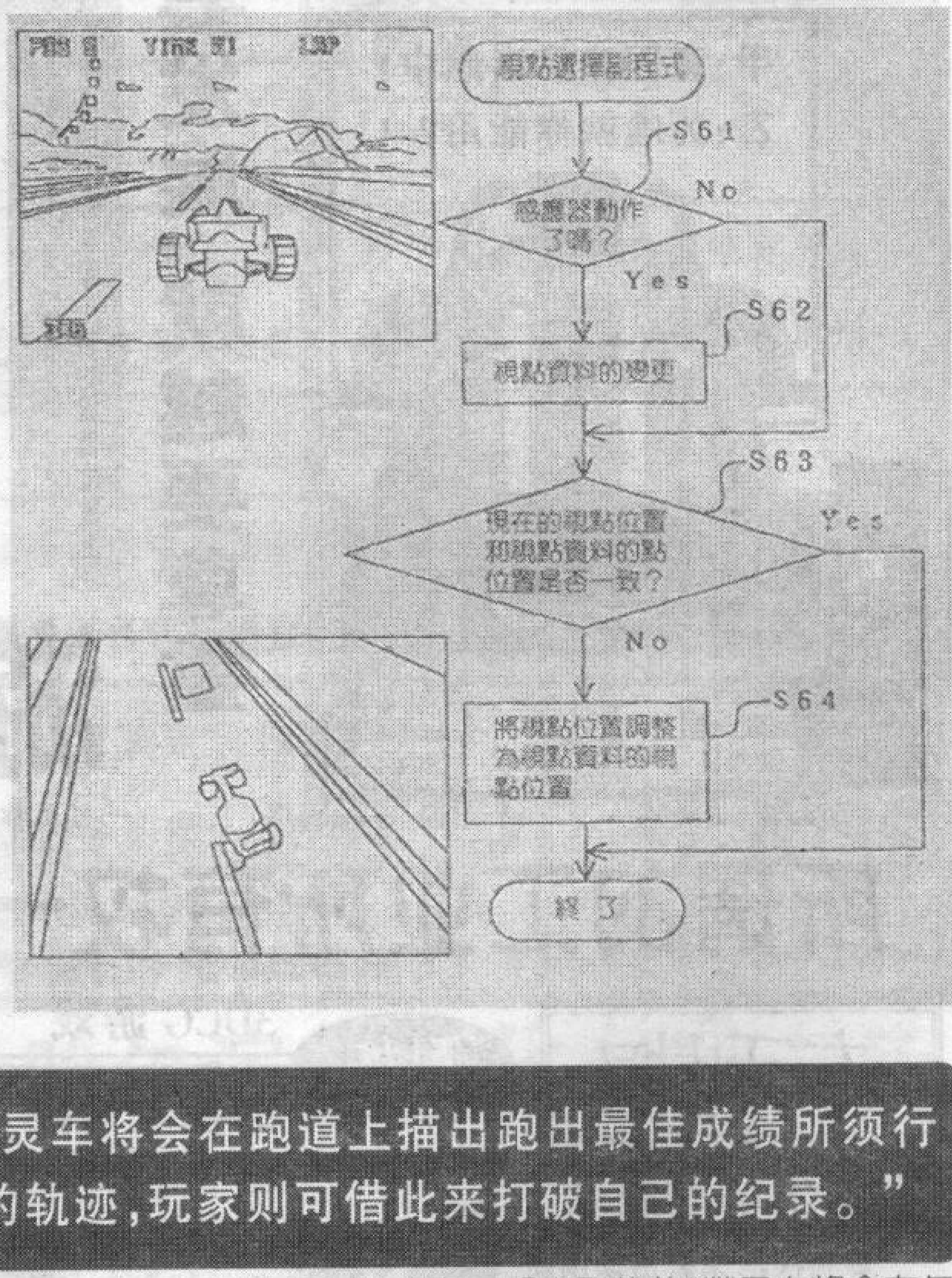
专利 3D 游戏视点切换

“本项发明将可以用在游戏画面上所显示的图像视点可任由玩家自由改变的电子游戏机上。”

申请人：世嘉企业（SEGA ENTERPRISES，LTD）
提出日期：1992 年 6 月 12 日　提出编号：H04 – 179040
登录日期：1997 年 8 月 22 日　登录编号：2687989

目前在 RAC 上被普遍使用的视点切换技术，最初是出现在 SEGA92 年的体感街机“VR 赛车”之上。SEGA 当年提出申请，去年刚获批准。发明者为 2 研部长铃木裕。

有关视点切换部分其实在这之前就已经出现在用 PC 来模拟某些景像的机器上。不过 SEGA 提出的发明名称是“电子游戏机”，因此它才能获得 3DCG 视点切换的专利。





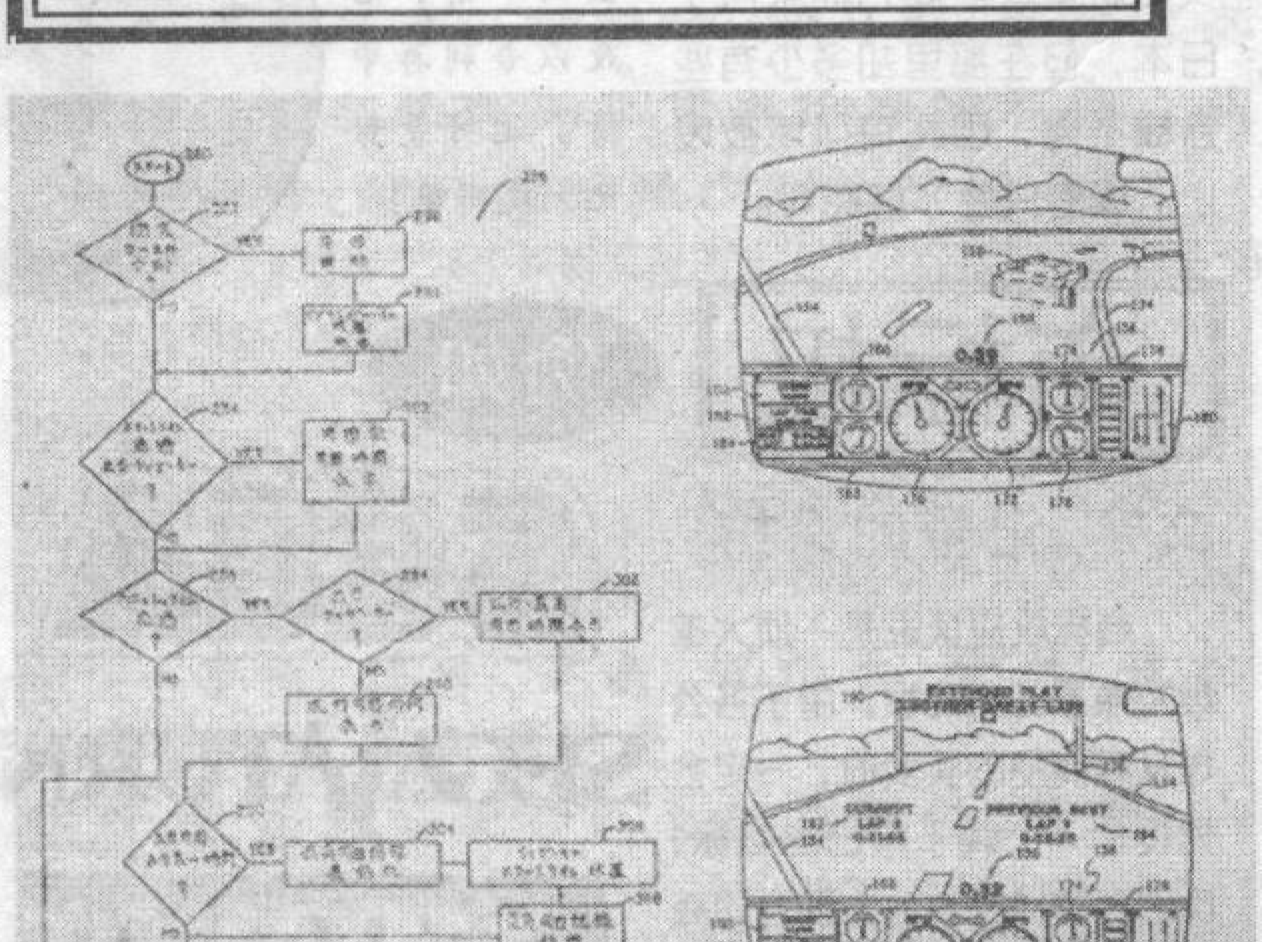


▲▶四键切换方式及不同的视点如今已不是想用就可用了。

专利 RAC 之幽灵车

“幽灵车将会在跑道上描出跑出最佳成绩所须行走的轨迹，玩家则可借此来打破自己的纪录。”

申请人：雅达利游戏公司（ATARI GAMES CORP.）
提出日期：1991 年 8 月 1 日　提出编号：H03 – 514136
登录日期：——　登录编号：—（审查中）



另一个和赛车有关的专利是“驾驶员训练系统”。它是指在赛车游戏中经常会走出最佳成绩，而且即使被玩家撞到也不会做出任何判定的一种技术，也就是一般俗称的“鬼车”。上述技术是由 ATARI 公司于 91 年的时候提出申请，至今尚未获许。

在上述的专利申请书中明白刊载着“幽灵车将会在每一圈中，以描出轨迹的方式来显示跑出最佳成绩所走的路线”以及“玩家不必担心会撞到的问题，因为玩家的车子将会直接穿过幽灵车”等字样，如此可以跟着幽灵车所走的路线，来掌握跑出最佳成绩的要领。



▲与视点切换比起来，幽灵车的“破坏力”要小得多。不知此案目前是否已审查完毕？



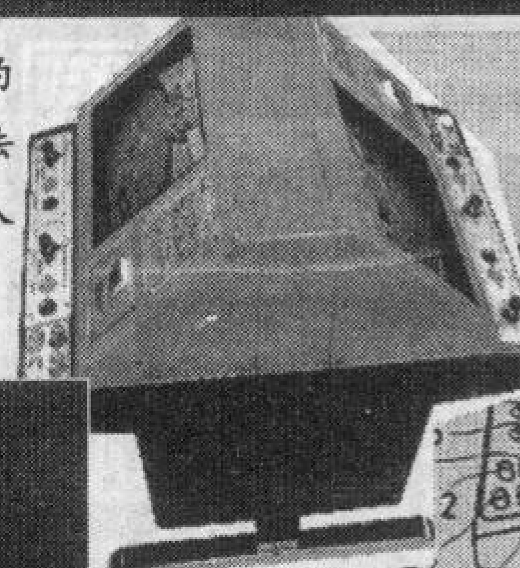
▲原来世嘉拉力赛中的鬼车系统，其权利是归人家雅达利所有啊？好在没批下来，否则未来的交涉一定很讨厌哦！

专利 对战框体

“这项发明将可以让 2 个显示屏同时显示同一款游戏的画面，而且复数的玩家也可以各自操作着不同的角色来和对手进行对战。”

申请人:任天堂公司(NINTENDO CO,LTD.)
提出日期:1984 年 1 月 17 日　提出编号:S59－006980
登录日期:1995 年 3 月 23 日　登录编号:1914217

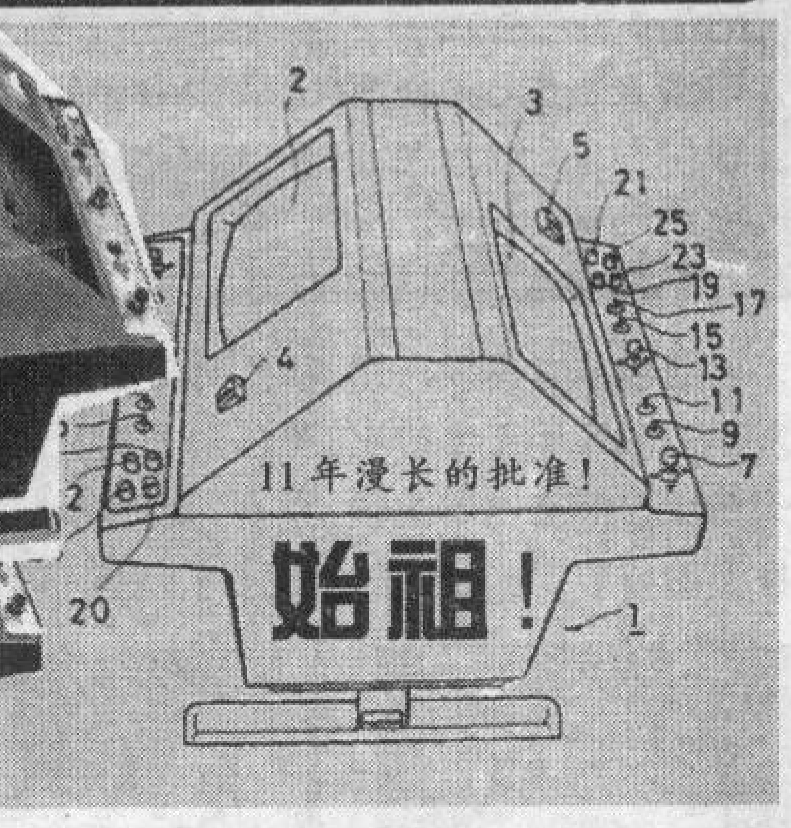
出现在游戏中心的对战格斗游戏对战框体，其实已经由任天堂公司取得了该项发明的专利权。事实上，年纪较大的读者在看到这里所附的画面图片后，应该就会有一种似曾相识的感觉吧。没错，这就是多年以前由任天堂公司所推出的大型电玩游戏机框体。在这个装设了性能和 FC 差不多的基板框体内，收录了有类似网球、棒球等可供对战的让玩家游玩。可能很多人都没想到连游戏机台这种东西都可以申请专利吧。



▶那时的机台无法中途加入挑战。



◀这是代表最高制造工艺的世嘉对战机台，外型虽酷似始祖，却仍是另一种机台。



▲别小看我，我还能 4 人对战呢！

实用新型 十字键

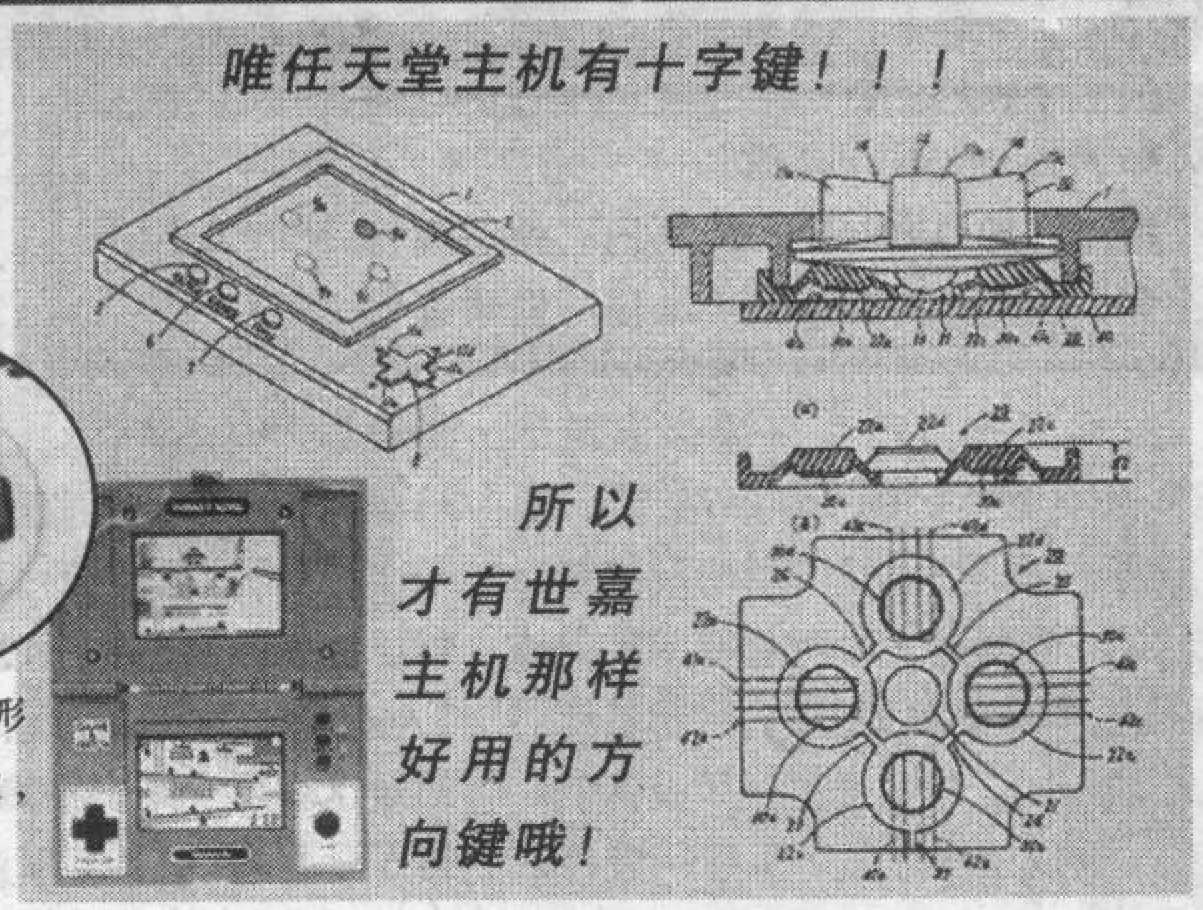
“此项新案只须一个操作开关即可做多方向的指定。操作时，只要将手指放到十字形的凸起物上，然后往想要移动的方向押下即可”

申请人:任天堂公司(NINTENDO CO,LTD.)
提出日期:1982 年 4 月 19 日　提出编号:S57－057437
登录日期:1992 年 2 月 25 日　登录编号:1889504

只要一个手指就可以做出 8 方向动作的“十字键”，并不是以专利的名义，而是以实用新型来登录。其实它早在 FC 以前的掌机就已出现，当时这种游戏机由于只能在已经事先印刷好的液晶游戏画面上做一些固定的动作，因此玩家无法利用“十字键”自由自在的操作游戏里的角色。不过，在得出的申请书上已经载明“同时按下 2 个开关的场合也能正常动作，依 2 个 ON 开关接点的各种组合来判别方向”，即 8 方向移动的概念。



▲用“十”字形状的方向键，一律交费！



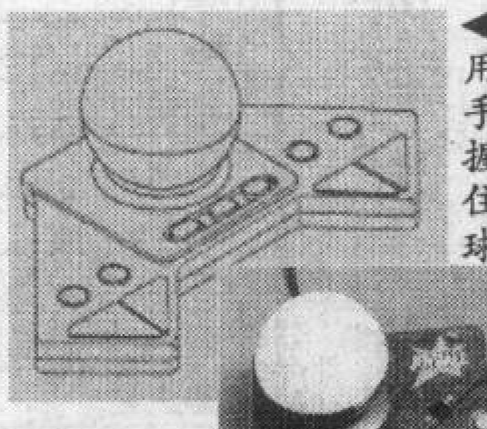
唯任天堂主机有十字键！！！

所以才有世嘉主机那样好用的方向键哦！

创意 球形摇杆

申请人:HARU 研究所
提出日期:1986 年 1 月 24 日　提出编号:S61－001968
登录日期:1988 年 3 月 22 日　登录编号:765276

在和游戏相关的周边机器中，最有创意的一项发明应该就是“球形摇杆”吧。这个出现在 FC 主机全盛时期(86 年)的摇杆，当时还附有连射的装置。虽然在宣传的文件上记载着“相当适合射击类游戏使用”，不过除了连射的功能外，操作性不敢恭唯。



◀用手握住球形的部分。

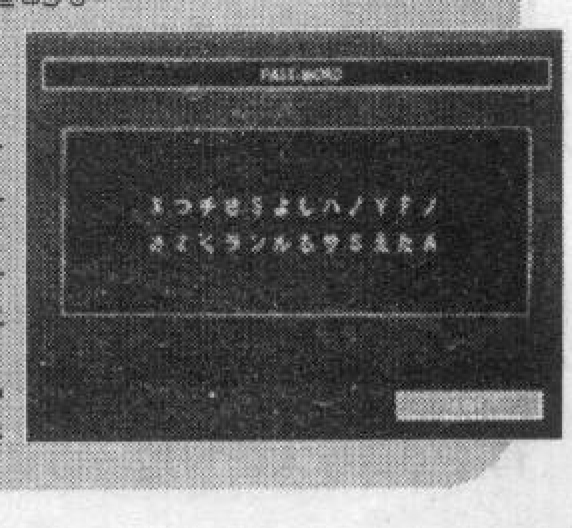


只有用过的人才知道！

这样也能取得专利使用权？

业界内幕

虽然要使用某项已经登录在案的专利是必须要先获得登录人之许可的，不过事实上也有其他不必一一获得许可的方法可以使用。而且，拥有专利的厂商在提起诉讼，或者是提出使用费的要求时，很会能会陷入复杂而困难的僵局中。为何？因各家厂商一般来说都会拥有一些关键性的专利，而一但引起诉讼的话，那么最后势必陷入彼此互控的局面。因此，有些公司想出了“如果你肯让我用你的专利，那么我就让你用我的专利”这样子的互惠手段。然而，专利权仍是需要大家去尊重的。



▶输入游戏密码？那是专利！

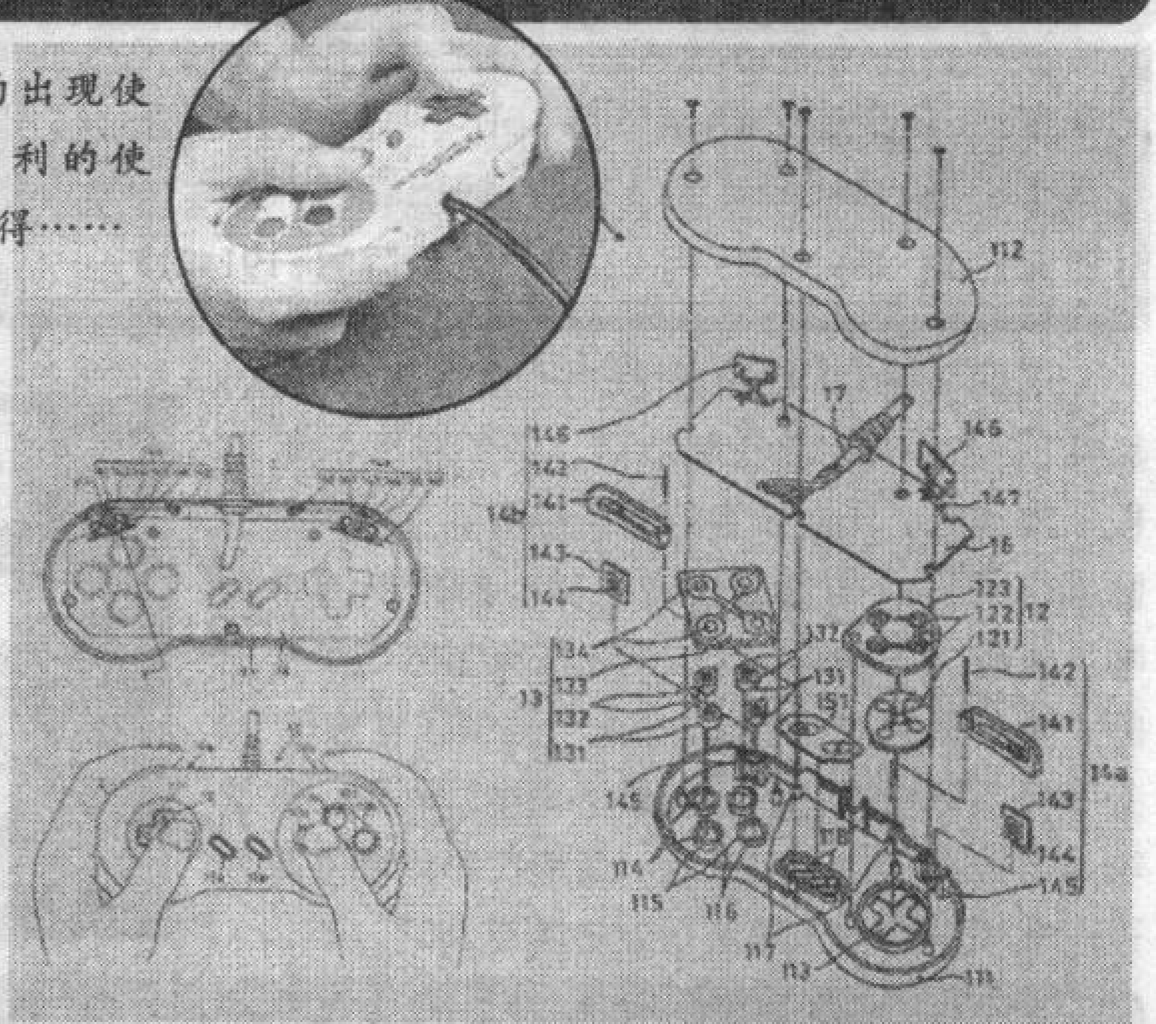
特稿

实用新型 → 专利 LR 键

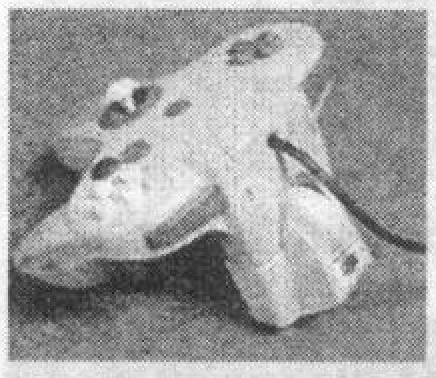
“在控制手柄的侧面(背面)设置开关,然后玩游戏的人可以利用食指或是中指来进行按键的操作”

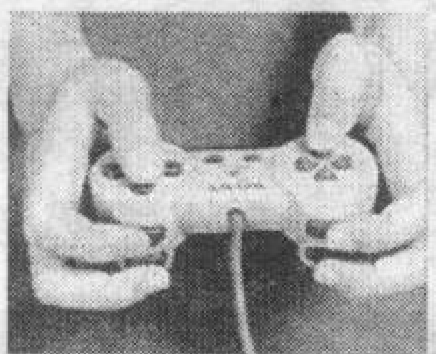
申请人:任天堂公司(NINTENDO CO,LTD.)
提出日期:1990 年 8 月 9 日　提出编号:H02－085019
登录日期:不详　登录编号:不详

▶LR 键的出现使得该项专利的使用问题变得……



随着 SFC 主机一起出现的 LR 键,同样提出专利申请。虽然最初此项发明是以实用新型提出,不过中途改以专利。刚推出时也许有人会因为未曾用过而觉得不习惯,现今则成为手柄的一项标准配备。它的出现使操作变得更轻松、多样化,朋友们以前不知道它有专利吧?







专利 接关密码(复活咒文)

“此项发明不须使用外部的特别装置,即可让玩游戏的人以继续的方式,做长时间的游玩”

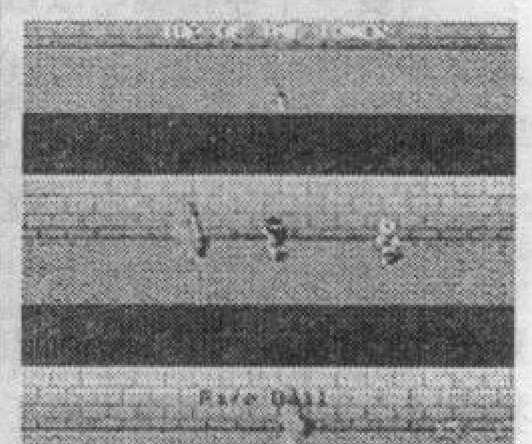
申请人:NAMCO 公司
提出日期:1986 年 1 月 22 日　提出编号:S61－010260
登录日期:1992 年 6 月 22 日　登录编号:1676795

这里有最早的密码接关游戏!幻想历险记

如果不用电池来保存记录的话,那么最常用的一种保存方法,应该就是“勇者斗龙”中所出现的复活咒文,也就是一般所通称的接关秘码吧。事实上这项发明,当初是针对大型机上的 RPG 类游戏所设计的。有了这项技术之后,玩家只要打入特定的密码,就可以在不同的大型机台上玩同一款游戏。虽然在这之前也出现过类似只要输入特定密码就可接关的游戏,不过能将玩家之“人人情报有效地做压缩管理”的,却是这里所介绍由纳姆科公司所获得了专利。



▲街机 RPG 要靠密码来继续游戏。


▲街机也有 RPG?

专利 SATURN 商标权所有者:富士通电机

提出日期:1992 年 11 月 18 日　提出编号:H04－313891
登录日期:1996 年 3 月 29 日　登录编号:3137452

商标的登录,只要业别不同,那么即使名称相同也可以被认可。例如:风靡我国儿童已久的麦当劳简称为 MAC,与高档化的微机麦金托什的简称完全一样,彼此却不发生冲突。

而大众所知“SATURN”主机名,其实由富士通公司所有。很奇怪吧?不是 SEGA 世嘉企业的……虽然也试过向富士通询问有关该项商标权的问题,最后竟得到“无可奉告”这样的答复,奇怪。如果针对家庭玩具这个业别来加以调查的话,那么便可发现一些和家庭玩具毫无关系的公司如地球制药等也对木星、火星等和土星有关的商标大感兴趣。世嘉持有的应是 SEGASATURN™。

与土星商标有关的商标所有者一览

太阳	SUN	桑利德工业
水星	MERCURY	萨米工业
金星	VENUS	奥林匹亚物产
地球	EARTH	地球制药
火星	MARS	MASTER 食品
木星	JUPITER	服部制钢
土星	SATURN	富士通电机
天王星	URANUS	无
海王星	NEPTUNE	TOMY 公司
冥王星	PLUTO	迪斯尼公司
月球(地球卫星)	MOON	TAKARA
泰坦(土星卫星)	TITAN	无
世嘉土星	SEGASATURN	世嘉企业
世嘉木星	SEGAJUPITER	世嘉企业
世嘉海王星	SEGANEPTUNE	世嘉企业

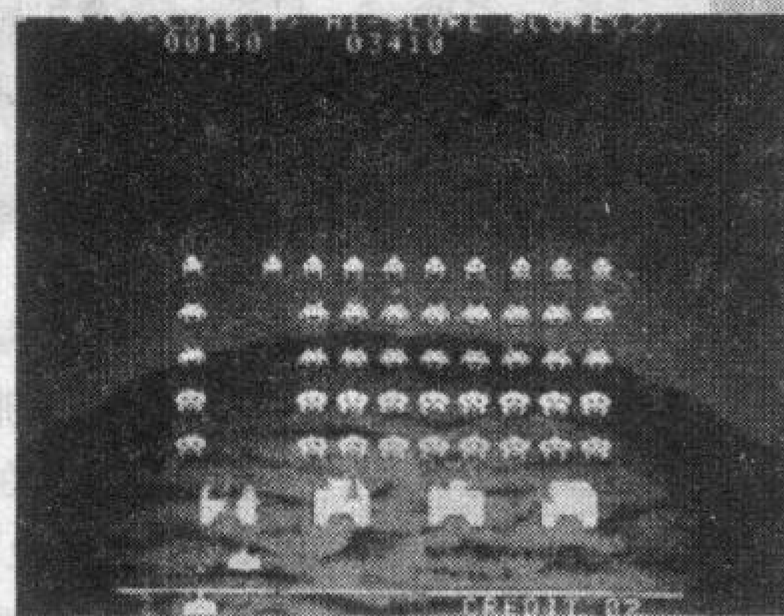
专利 最高记录显示

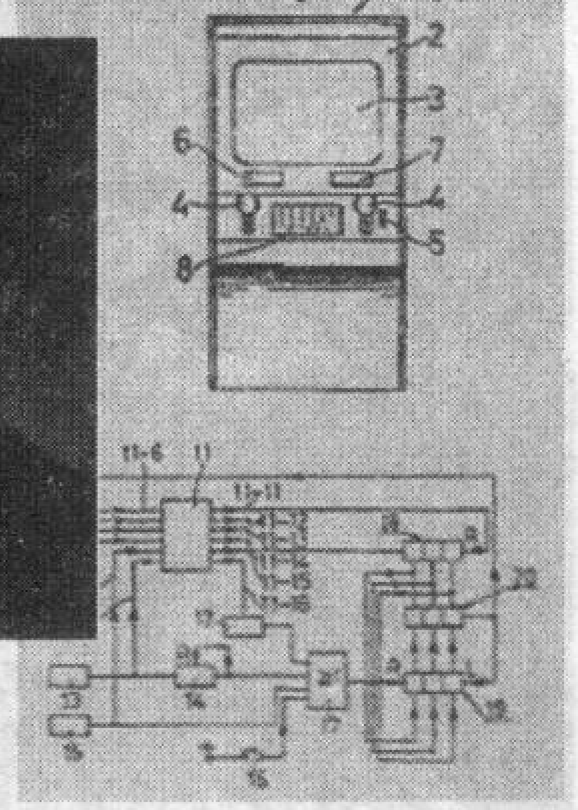
“最高记录之显示，除了可用来判定玩家的技巧之外，也能适度地让玩家增加一些游戏的乐趣”

申请人:泰德公司(TAITO CORPORATION)
提出日期:1976年3月18日 **提出编号**:S51－028607
登录日期:1984年9月19日 **登录编号**:1228598

现在被认为是理所当然的“最高得分显示”，其实也有专利。在泰德当初所提出的申请书上写明“过去所玩过的游戏最高记录将会被记录下来，而突破此记录之新记录保持者将会获得加分”以及“玩家因此将可获得建立新记录的乐趣”。惊人的是，有关记录清除的方法也已建立，“显示的最高记录，将会在游戏未玩之累积时间达到一定程度或是游戏次数到达所定次数的时候，自动加以清除”。大家看过后，有何想法？相信又学得了不少知识。

发明游戏机以前就已经提出申请？





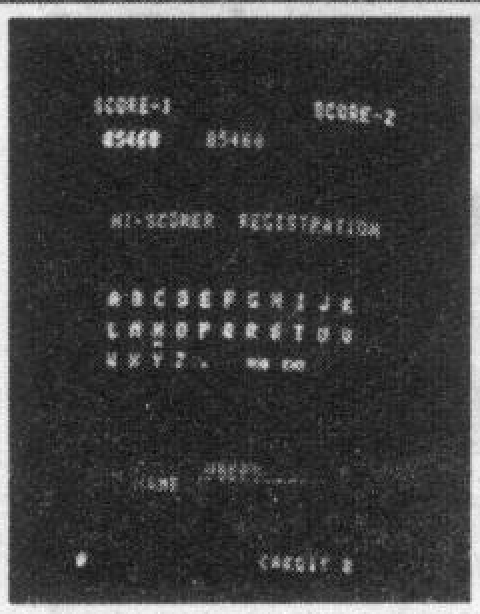
▲从此项发明的申请时间看够早的。TAITO也真有一套。难怪是老牌射击游戏厂商啊！

专利 输入名字

“本项发明可以在创新记录的时候，让记录保持者输入自己的名字或者是其他的略称，然后显示在画面上”

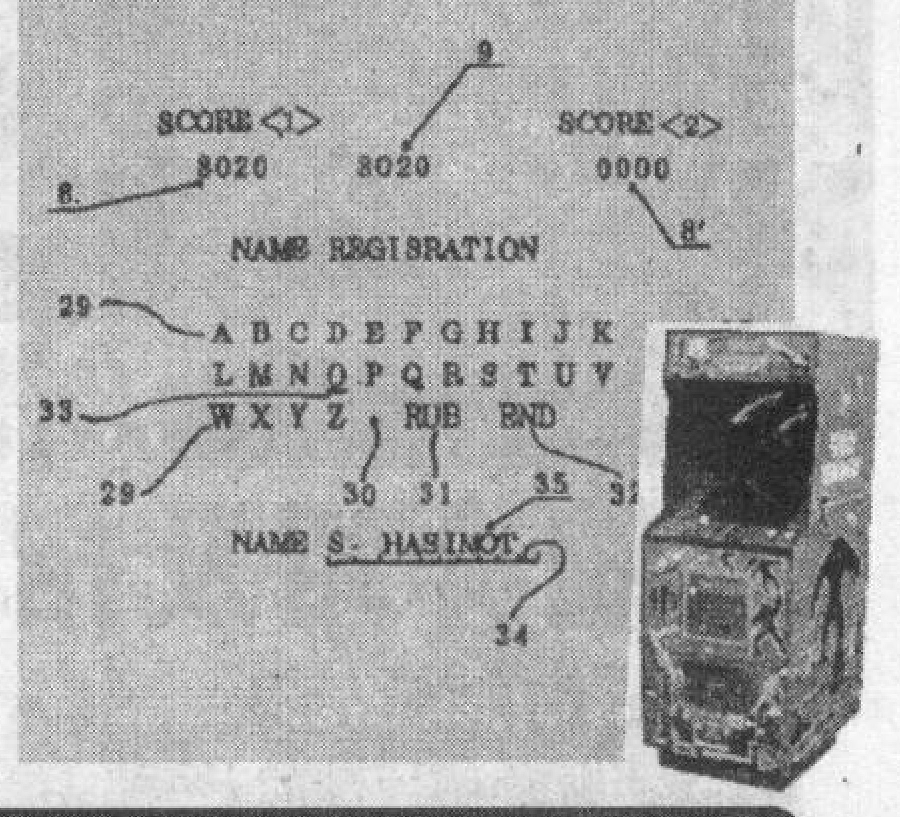
申请人:TAITO公司
提出日期:1979年5月16日 **提出编号**:H02－085019
登录日期:1989年11月15日 **登录编号**:1528813

达到最高记录后，能够输入记录保持者名字的发明，同样也是拥有专利的。这个在游戏中看起来并不怎么显眼的设计，竟然也被申请了专利，相信读者看后会觉得不可思议吧。但是，专利这东西是很难说的。有时看起来并不起眼的东西，到最后竟然会成为销量惊人的畅销品。TAITO认为“超过最高记录的另一位新记录保持者，将可以自由地输入名字或者是其他文字。如此使用者的兴致也能因此而提升”。姜还是老的辣哇！



▲在射击游戏完毕后从26个字母中输入自己大名，那感觉真是好极了！看看谁能破咱的纪录？

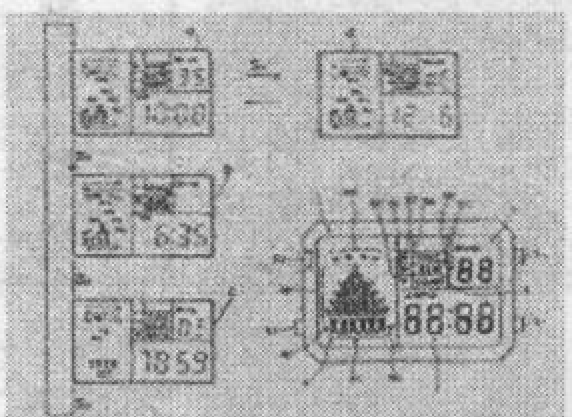
26个英文字母……



专利 落下方块游戏

申请人:卡西欧计算机公司
提出日期:1982年6月4日 **提出编号**:H02－085019
登录日期:1992年10月27日 **登录编号**:1706592

专利内容“落下物体经由控制后，将可以从单一方向改为往多方向落下移动。另外，落下物也将会随着开关的操作，来改变堆积的位置。而依堆积表示方式或是内容之不同，所表示出来的得分就不同的附有游戏机能之电子机器”。曾引发大争议，但目前已平静下来。

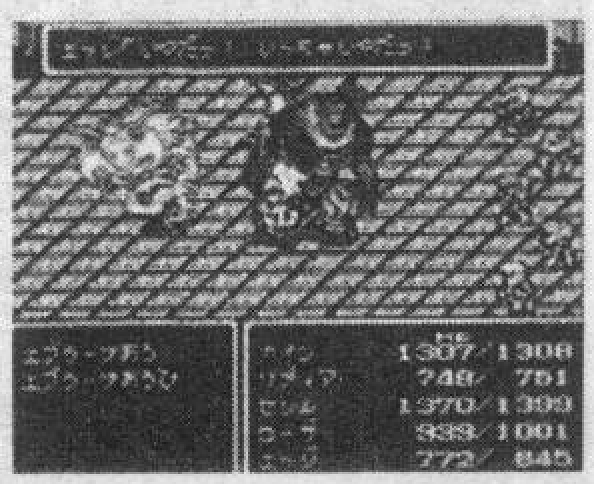


▲始祖——俄罗斯方块是如何创造出来的，不得而知。

专利 动态战斗系统

申请人:株式会社 SQUARE
提出日期:1991年7月16日 **提出编号**:H03－199828
登录日期:—— **登录编号**:审查中

即使在战斗中时间也会流逝，“太空战士”系列为大家所熟悉的“动态战斗系统”(ATB)是史氏提出专利申请。在专利申请书上明明白白记载着——“此种战斗系统，将可让玩家在充满临场感及速度感的情形下发展游戏”。



▲此项发明在美已取得专利。

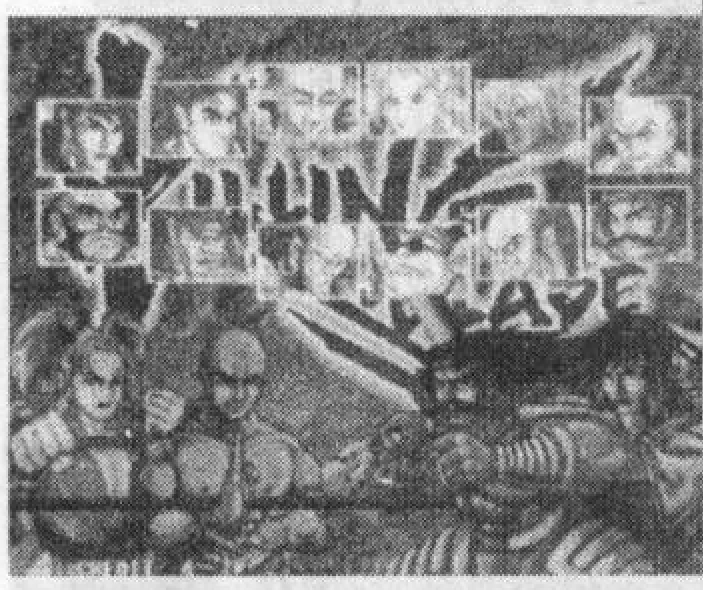
中国人自行设计开发的大型机格斗——隆重登场！



傲剑狂刀

我国台湾省首屈一指的街机游戏开发公司——（金旁加心）象电子，最近推出一款自行研发的新式格斗游戏“傲剑狂刀”，其纯武侠人物的造型设定非常新颖迷人，在台已上市并深受格斗家的好评，精彩流畅的格斗对战动作招式，相信很快也将带动内地街头掀起一场武侠格斗热潮。今次，就由天师传授一部分秘笈中的基本功，先看看朋友们对这游戏的感觉如何？若有必要，今后还将公开连续技法。这可是一款集大成的游戏哟！

白刃交兮宝刀折，双雄蹙兮生死决！
——动荡的时代背景（故事简介）





◀▲是二人组队的形式。过场时有中文解说。老怪也有好几个。

蒙古入侵中原后，少林、武当、华山、昆仑、青城各门派为怕势孤力单而被蒙古铁骑一一击破，形成了“五大门派”的结盟组织。元末时，连年涝旱、瘟疫四起，使得人民颠沛流离、命如草芥，于是人心思汉，以五大门派为主导的反元势力以华山“傲剑”龙吟凤，以及武当“狂刀”诸葛雄，青城上官羽最为著称于世。鉴于当时反元势力风起云涌，西域新起的血衣教乃向元顺帝提出“以汉制汉”的计谋，利用密诏使其自相残杀，以坐收称霸中原武林的渔翁之利……一场中原武林的混战开始，究竟谁是这阴谋幕后真正的黑手呢？恐怕只有武功超群的玩家才能过关斩将，揭穿之了。

系统介绍及招式说明　SYSTEM

其实这没什么好介绍的，所有的格斗游戏天师都认为玩家们一秒钟就能适应过来，因为它们全都一样啊！只是“傲剑狂刀”吸取了许多同类游戏的长处，我们倒要“仔细地研究一下”。

■基本操作

使用八方向摇杆与四个按键，拳（斩）与脚各两个，有轻重之分别，基本上由左到右（由 A 到 D）为轻斩、轻腿、重斩、重腿。特殊技、必杀技、大绝招、摔技等，必须输入摇杆特定方向并与按键配合后方可使出（读者：这不废话嘛！）。像一般游戏中的突进、疾退、二段跳等，玩家一试便知。另 A + B 为闪避，而 B + C 为小跳攻击（蹲防不能挠）。

■攻击及防御集气

有两种气表，一种为攻击集气，对方挨打，本身挥空招都可集气，气表红色；另一种为防御集气，攻击时对方防御成功，自己或对方都会集气，气表为蓝色；防御集气亦可自行用按键集气，按键为 A + C。

■大绝招

有超必杀、密传套路（十连斩）、逆袭灭三种：

①超必杀必须在攻击气表满时使用。

②密传套路必须在防御气表满时，以 C + D 启动后开始连斩。

③逆袭灭，必须先进行潜能爆发（A + B + C），这时时间暂停，时间段内按 B + C + D 袭击。逆袭灭杀伤力依照血量剩余多寡而计算（原则上，自己伤越重，使用逆袭灭的威力越大——天语：怎么有似曾相识之感呢？——使用此式后攻击集气消失，不能再换手反击及使用超杀）

■换手及反击

选中两人来玩，当你觉得想换人出场时，若攻击气表已满 1/2 并闪动，此时可在防御的同时按 A + D，就可产生队友跳进场内并作反击动作，所以此技又称换手反击技，消耗攻击气表 1/ 2 的气量。

人物的密传套路分为四种类型	
一型	AACCDDACCC
二型	ACDACDACDC
三型	BBCCDDBCCC
四型	ACDBACDBAC

编者注：大绝招中除了各人的超杀完全不同外，密传套路就局限在上面四种类型之中（后面在角色图片中标明）；至于那“逆袭灭”，则是共通的一种模式。

人物与招式出法简要介绍!(连技、特殊技今后公开)



龙吟风 师承青松子傲历剑法,人称其剑为"傲剑"。武当遭伏击之后,江湖盛传是少林、华山、昆仑三派暗中联手所为,为重建师门清誉,奉命下山追查真相。与诸葛亮友善。

流星光	↓↘→+A或C(气功)
撩剑式	→↓↘+A或C(地对空,空中可)
落剑式	跳跃中↓↘→+B(空对地,可四次)
落剑追击	↓↘→+D(暗招,作上一式的追击)
起剑式	↓↙←+A或C(在地面可接下式)
翔天式	↓↘→+A或C或D(最多四发)
华山翔影荡剑式	↓↘→↘↓↙←+A或C(攻击气满可)



诸葛雄 断臂引为毕生恨事,立志诛凶复仇。五虎断门刀传人,武当祖师张真人之再传弟子。以其少年得志刀法狂豪,被世人称为"狂刀"。遭伏击时,被蒙面一华山剑客断臂。

格刀炎	↓↙←+A或C(空中可,限A键)
飞天斩	→↓↘+A或C(地对空攻击)
弧月落	跳跃中↓↙←+C(空对地气功)
抡天掼地式	C+←↓↙+C(暗招)
追风赶月式	跳跃中↓↘→+A或C(空对地追打)
烈斩格刀	↓↘→+A或C(按ACACA可取消)
舞影狂刀	跳跃中↓↙←↓↙←+A(攻击气满可)
落火殒杀	跳跃中↓↙←↓↙←+C(同上)
擒锁斩	↓↘→↓↘→+A或C(同上)



金轮童子 本名颜思齐,昆仑掌门长生真人爱徒,因十岁时偷吃师父一百零八颗"还少丹",自此身形便未再长大,但也因此练成本门密传混元一气功。为恢复原样而向血衣教宣战。

激震环	↓↘→+A或C
火环升龙	→↓↘+A或C(地对空攻击)
浪影环	二段跳中↓↘→+A或C(空中水平气功)
鲤鱼打挺	↓↘→+B或D(攻下盘)
蜻蜓点水	↓↙←+B或D(跳跃中可,配合按键)
童擒罗汉	↓↙←+A或C(指令投)
恕环九叠	↓↘→↓↘→+C(攻击气满可)



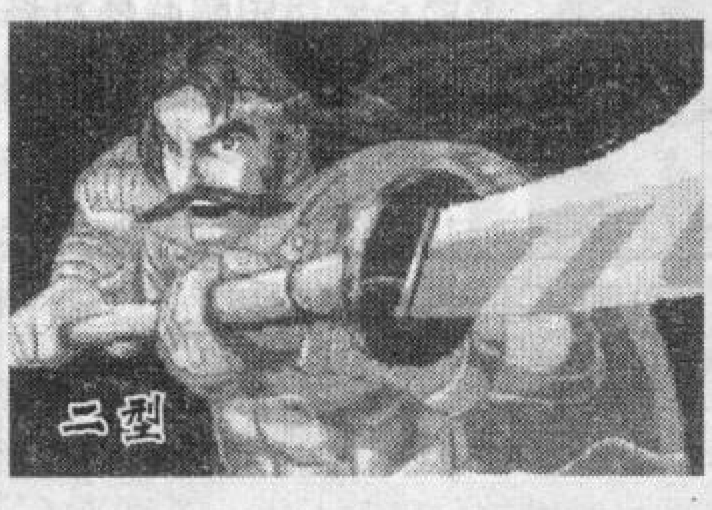
司徒翎 聪明刁钻的蒙古郡主。是元顺帝的皇女,是汉化的蒙人。自幼是大喇嘛国师的得意门生。二十三岁,不顾皇族反对,对汉人龙吟风颇有好感。

策马鞭	↓↘→+A(上盘)
拐马鞭	↓↘→+C(下盘,倒地攻击可)
虎爪爬山	←↓↙+A或C(抓摔,地对空攻击)
玉带围腰	↓↙←+A(卷回)↓↙←+C(晕点)
臂撞	↓↙←+B
挂腿	↓↙←+D
膝落马	二段跳中↓+D
浑元烈扫鞭	↓↘→↓↘→+A或C(攻击气满可)
蹴裂破	↓↘→↓↘→+D(同上)



独孤残 以双剑为足的苦行武者。由于仗义独闯血衣教总坛欲替天行道而被斩断双足,自此隐姓埋名不问江湖中事唯血衣教的计谋及断足的深亿大恨使其复出江湖。

回光破	↓↘→+A(向地面发气)↓↘→+C(水平)
天残腾天翦	→↓↘+A或C(地对空攻击)
回旋双剑	←↓↙+A或C(可中途取消接上式)
燕掠翦	↓↙←+A或C(斜向空对地攻击)
竹破翦	←↓↙+B或D(使对方挨打硬直很长)
截地翦	↓↘→+B或D(垂直空对地攻击,可追击)
反剔穿云	↓↙←+B或D(攀附边界,A、C对空)
孤鸿穿林式	↓↙←↙↓↘→+A或C(超必杀,攻击气满可)



上官羽 "燕雀安知鸿鹄之志!"。原隶青城派,为人好客,有"小孟尝"之美名,但其实本性具有野心,因未能成为表城派继任掌门,转而投靠元军为将。觊觎郡主司徒翎,想借此平步青云。关刀已是纯青。

掀天破	→↓↘+A或C(对空升龙技)
胡旋破	↓↙←+B或D
回成惊刀	↓↘→+A或C
掷天斩	↓↙←+A或C
饿虎扑羊	跳跃中↓↙←+B或D(对地俯冲攻击)
烽火追魂	↓↘→↓↘→+A或C(攻击气满可)



秦虎 如宋朝梁山英雄一般的绿林好汉。黑风寨寨主，因喇嘛教护教国师普陀使者重金相酬，参与掠夺密诏，没想到卷入这场阴谋之中。双槌威震河北。专爱劫掠宫银，被宫兵视作瘟神。

雷吼槌	↓↘→+A或C
龙擒槌	→↘↓↙←+A或C(对空抓摔)
虎抱槌	→↘↓↙←+B(爪拨)或D(虎抱)
扛鼎槌	→↓↘+A或C(对方被翻倒)
猛虎出柙天崩地裂槌	↓↙←↙↓↘→+A或C(攻击气满可)



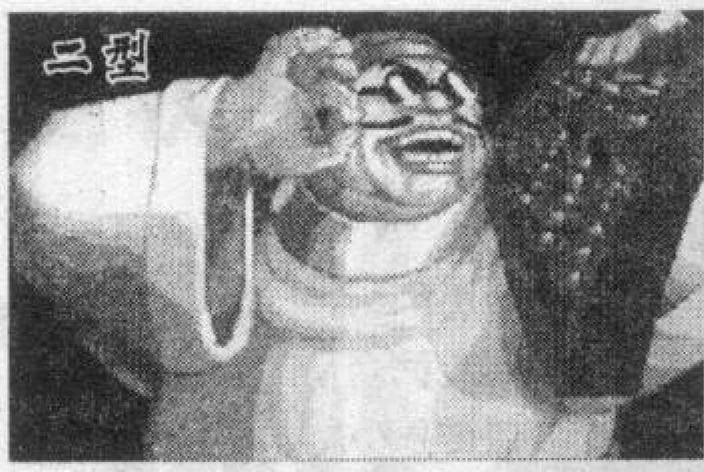
阴阳判官 云南地狱门护法王，大理国为元所灭后，他作为当地反元势力的领袖，因行事神秘诡异，加上武功中融合巫蛊幻术，常被中原武林中人视为邪门歪道(以判官笔为武器)。此次北上少林参加英雄大会，想藉此机会结合中原反元势力复国。

鬼影符	↓↘→+A、C(上身)或B、D(下盘)
鬼唤	跳跃中→↓↘+任意键
律令腾天勒	←↓↙+A或C
落鬼火	跳跃中↓↙←+B或D(空对地气功)
诡退	↓↙←+B或D
厉鬼附身	跳跃中↓↘→+A(原地)或C,附在对手身上
勾消笔点	↓↙←+A或C(吸对方气功)
巫蛊鬼电	↓↙←↓↙←+A或C(攻击气满可)
魄鬼符	↓↘→↓↘→+A或C(超必,同上)



普陀使者 身兼印度及西藏武学的护教使者。奉活佛之命暗中夺取密诏，结合中原武林对抗血衣教，反被其他门派误为元朝奸细。武功深不可测，最喜冥思，云游四方。

柳叶旋刀	↓↘→+A或C(气功,空中可)
金刚升天斩	→↓↘+A或C(对空攻击)
百烈斩	←↓↙+A或C
盘坐龙卷斩	↓↙←+B或D
法轮下连斩	←↓↙+B或D,之后→+A或C发射(D取消)
踩头跳	二段跳中↓↙←+B或D(空对地)
背滚摔	↓↙←+A或C
释天镇地佛咒	↓↘→↓↘→+A或C(攻击气满可)



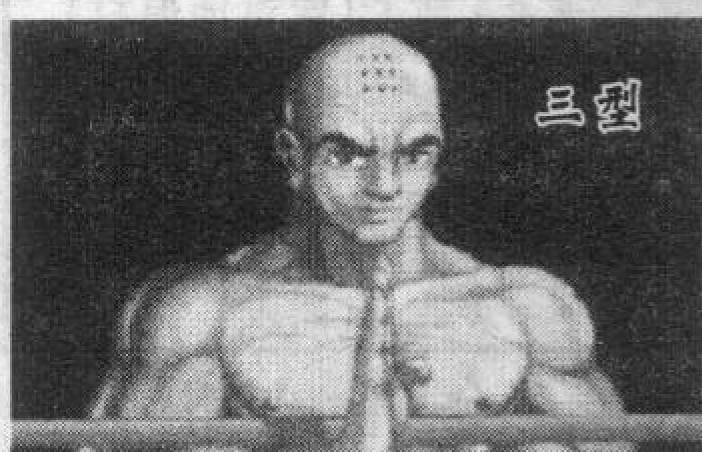
神算子 本名计无双，淮南盐帮大当家，以金算盘防身。盐帮为防元兵掳掠，习武只为保产防身，对江湖反元本无兴趣，但还是被卷入这场纷争中。喜赚钱。

飞天炎	↓↙←+A或C(地对空气功)
珠算火	↓↘→+A或C
车轮斩	→↓↘+A或C(地对空攻击)
盘走倒打	↓↙←+B或D(防空必杀技)
扫地盘	←↓↙+A或C(挥击下盘,可倒地追击)
挪移蹴	←↓↙+B或D,之后B或D发射,A、C取消
弹指神通	↓↙←↓↙←+A或C(攻击气满可)



鬼冢客 来自扶桑。菊九流刀客，擅长奇门遁甲，由于仰慕中原武学，几番苦求终得师父首肯，渡海西来与中原刀客切磋，恰逢大乱。身裁矮小，使剑、盾。

凤还	↓↙←+C(反击技)
龙潜	→↓↘+A或C(地对空攻击,遁地)
虫走	↓↙←+B或D(连续下盘攻击)
蟹刀	←↓↙+A或C(摇杆可架方向)
气垒	↓↙←+A(集气并产生铁布衫)
蝉蜕	←↓↙+B或D,←或→出现(消失不见)
神风乱舞	↓↙←↙↓↘→+D(攻击气满可)
怒忍风	↓↙←↙↓↘→+C(同上)



一真和尚 一字辈的护寺罗汉。是个弃婴，对武学有过人天赋，因英雄贴之邀请，出寺参与大会。性格朴质敦厚，沉静少言。使达摩棍，爱打坐。

抡劈	↓↘→+A或C
泰山压顶	←↓↙+A或C(暗招)
一柱擎天	→↓↘+A或C(地对空攻击)
水月挽花	→↓↘+A或C(一柱擎天后之暗招)
挥天	↓↙←+A或C(地对空气功)
回钩扫腿	↓↙←+B或D
三味棍	↓↙←+A或C(空对地攻击,暗招)
百裂棍	→↓↘+B或D
当头棒喝	↓↙←+D(接于抡、挥、回之后的暗招)
密传鹞翻旋棍	↓↙←↙↓↘→+B或D

希望玩家能够早日打到这款全中文的街机格斗！



天语：目前的三维格斗界似乎正处于调整期。记得当年平面格斗杰作 SF 达到顶点之时，又是一颗彗星出现，那时毫无争议的“3D 格斗金字塔”——VF。5 年过去，此类游戏你也做、我也做、他也做，但三维格斗应向何处去？恐怕要引起人们思考。金字塔缔造者铃木裕、VF 铁人吉领丰彦已经就此进行了特别对谈。看来，创意在游戏中的作用确实与基板都有得一比，如果用 MODEL3 作出淡而无味的作品就不如去玩 NES。2 研已开始新一轮招兵买马，并明确表示欢迎女性加入，同时，奉献出这款玩家非常熟悉的名作续编——FIGHTING VIPERS2。下文由北京 SHADOW PLOUGH 撰写。

格斗之蛇 2

了解游戏首先要了解其世界观！

两年前，SEGA 推出了获得广泛好评的 3D 格斗游戏——格斗之蛇，一面世便以其优秀的操作手感、爽快空中连击、紧张得令人透不过气来的快节奏受到玩家的欢迎与认可。SEGA 在此款游戏中加入了许多为后人借鉴的新要素，如金甲、铁网、受身等等，并在向家用机移植时使用了土星上较为少见的光源处理效果。据笔者看来，格斗之蛇在格斗的真实感和判定性方面虽不如 VR 战士，但其“爽”度绝对可以打足 100 分！

时隔两年，SEGA 已准备在 MODEL3 基板上推出“格斗之蛇 2”（天语：以下简称为“FV”），不出意外的话，3、4 月份就应该能在日本的街机厅中玩到了。下面为大家透露一些关于“FV2”的消息。

故事依旧发生在前代的阿姆斯通市。该市的中心就是那个被铁网包围的格斗场，而这种格斗场被当地人称为 NC(不是 NET COMPUTER！)。毫无疑问，热衷于此项活动的人们便是那“毒蛇”了！该市的市长表面上宣布该市将支持这项活动，而实际上他是想借此来进行赌博，乘机大捞一笔。当“毒蛇”们听到这个消息后，他们决定结束这场骗局并直面市长——猜猜是谁？B.M！！！即前作的关底 BOSS！这便是前一代的故事背景。两年后，市里长者们的想法出现了 180 度的转变，他们制定法律废除 NC，并追捕那些曾卷入其中的“毒蛇”。因此大部分的“毒蛇”被抓起来并被关在远离该市的小岛上囚禁起来，剩下的一些“毒蛇”不得不放弃 NC，然而，还有一些“毒蛇”绝对不会向压力低头，这些仅存的战士便是“FV2”中的主角们！他们是为战斗而生！！



新作的毒蛇都有些什么样的特点？

毒蛇身上厚重凯甲二度披挂
世嘉三维格斗自有独特魅力

前作中出现的铁网或墙是首次被引入 3D 格斗的，它的存在使游戏者可以用投技将对手掷向铁网，并当对手弹起浮空的时候施展连续技追击(理论上可以使用受身的无敌时间进行反击，但在快速的格斗中通常会因为把握不好受身的时机而使对手的追击成功)。在“FV2”中其作用将不会仅仅是用来把对手向铁网上投掷，制作者将最大限度地利用墙壁的功能，这才是新作的真正概念。在前作中利用环境把对手逼在墙角给予痛殴的战术将依旧可以在“格 2”中使用。



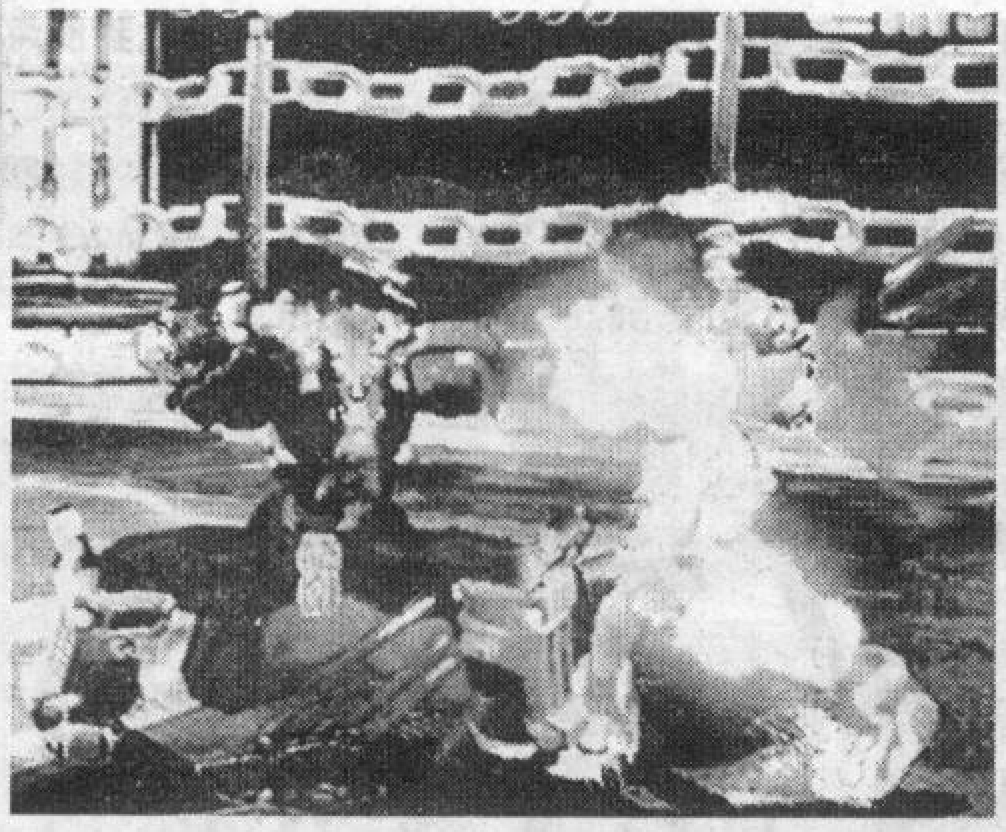
FV 中部分人物拥有了武器，这是与 SEGA 其他 3D 格斗游戏的一个重要区别(LAST BRONX 是在 FV 之后才推出的)。SEGA 在“FV2”中将会给每个角色都添加武器，这样一来角色之间会更加均衡，不会有“空手入白刃”的情况发生啦！

就程式内核来说，SEGA 自己的感觉是在制作一个全新的游戏，而不是在代码的基础上进行修改和补充。从公布的开发画面上来看，这款游戏真的具有非常强烈的视觉冲击力。例如 HONEY，她在“FV2”中的动作将更加性感。游戏开发者戏称若选用 HONEY 的话必须年满 18 岁(啊？SHADOW PHOENIX 玩不了喽)！(天语：怎么回事？把检查团激怒的教训难道世嘉这么快就忘了？)SEGA 认为应该让玩家在战斗中欣赏到最具迫力的画面，因此不论是角色还是场地的图像比起上一代来都会有长足的进步。

▼小轮车手也才 17 岁。



此外每个角色都会拥有一种特殊技巧，如果你能成功使出









◀"铁山靠"先生以一个硬派招式结束战斗。值得注意的是 MODEL3 基板的透明效果是多段叠加。强烈要求土星后继机全面达到 MODEL3。编者认为非如此不足以直面广大世嘉迷多年的热情支持啊!今后再提及 MODEL3 均是指秒间二百万的改良板——MODEL3 STEP2。

世嘉的大技重放!

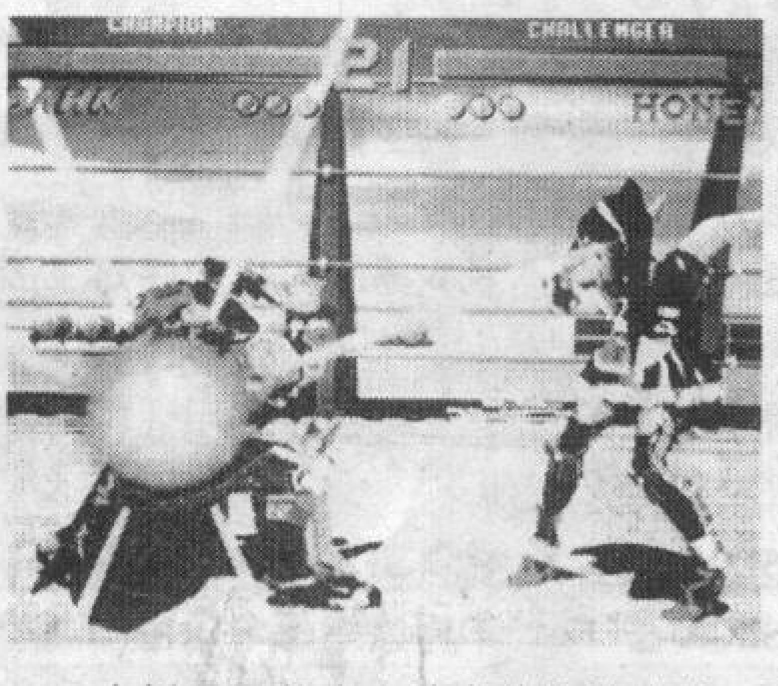
SEGA MODEL3 STEP .2!

的话,你便会战斗中处于优势。究竟是什么样的技巧,又是什么样的"优势"现在还不清楚。据 SEGA 说,它的目的是表现一种"漂亮地取胜"的效果,即类似于 SF 中用超杀结果对手后出现太阳那样的效果。估计这会对上大多数街机仔的胃口,因为……他们大多都爱在众目睽睽下"献"一下!

做为格斗游戏,当然要说一下它的格斗系统。回顾 SEGA 以往的格斗游戏,可以说大部分的水准还是很高的,因此只要 SEGA 正常发挥,游戏的操作性和手感应该不会有任何问题。这次推出"FV2",继承了前作的格斗系统,只是改进了一些 BUG。相信老玩家们会举双手赞成吧!"FV"中若格斗双方中的一方滚向另一方时,后者是不能攻击前者(滚动方)的,这个问题将在"FV2"中得以修正。另外,前作中如果你被"防御反击技"(就是先闪一下光再出招的技巧)击中,会被击飞甚至撞上铁网。在"格 2"中你将可以"返"防反(即当身),而且就算被击中,也可以继续战斗而不会被击飞。

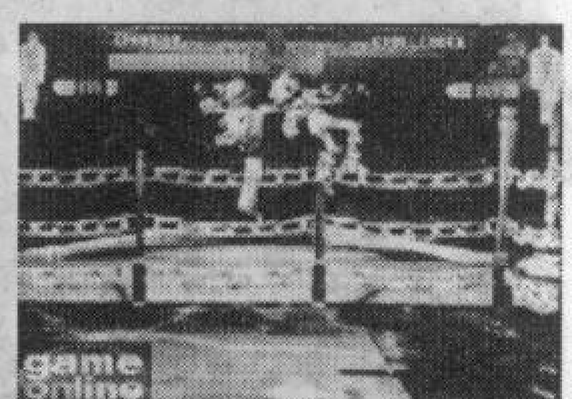
SEGA 对续作的细节也没有放过。铠甲的受损程度将用更细致的动态能量表显示。新的音轨也将不再使用前作中的摇滚吉它,具体会是什么形式恐怕要等到"FV2"面世才会知道(这可真是个坏消息,我最喜欢伴着激烈的电吉它 SOLO 疯狂格斗了!)此外,在单人模式中,根据你的表现好坏将会影响到你所用的角色和战斗场景(大概是从 PANZER DRAGOON2 ZWEI 中借来的)。

怎么样,看了这么多,是不是想练练了?套句俗话:"望穿秋水去吧!"(XIXI!)编者续/FV2 与 SR2(世嘉拉力 2)一样,在保证游戏性的前提下,尽可能炫耀基板性能。如上面图中的大铁链子就都是 POLYGON 制作的。普遍认为 MODEL3 STEP2 将再度拉大其他 3D 游戏厂商在基板方面与 SEGA 之间的距离。不知道一向以卓越技术力在业界创造奇迹的世嘉企业,何时能在家用机市场同任天堂先生打个平手?



◀玩家熟悉的动作。虽然 FV 在动作的技击美感上与 VF 还有较大差距,但连续技和爽快感方面则一点不逊,反倒胜出半筹。





▲真像天尊的"某某对某某"呀!强化技巧除去空中连续技,还有地面受身、特殊防御、下段防反、侧投、下段投、等等。以上均极易发出。

本栏目承蒙广大读者的热情支持,目前已收到多件投稿。出乎编者预料的是大家玩游戏的同时都在进行着思考和比较,对于街机也不例外,这是很难得的。

堪称玩家。在此编者想重申一次:朋友们的大作必将被妥存,御担心无用。

我们需要实战经验、实用技巧,以及发自内心的呼声。这样一篇文字也许看起来不是那么容易被每一位读者理解,但它要比华丽通顺的纯欣赏性文章来得有力。街机,可说是考查玩家操作能力、欣赏能力的好东西!这一点变化过么?

有了街机的基础再去玩家用机,认识上可能会有某些方面的升华。街机仔的高深技巧表现在家用机上往往是令人惊异的。电软的霸王塾就是这样一个可供各类型玩家发表意见的场所。我们欢迎各式各样的游戏文章,当属无责任性质。但有一点就是要说真话,要是你自己的心声。来信务请注明栏目。现在看看第五期"天书"里面有没有您的作品呢?

"殉哭杀来了"、"格斗无责任测试题"、"SF3 实用技巧"等等(还有其他待定的)读者投稿。

其他朋友的信件应都收到了,会择优刊发,敬请期待。

霸王塾

责编 天师

势力 特别版之 缱绻作品4号

又是一季春来到，不知今年的业界是否还像去年那么烽火连天，混乱不堪呢？32位主机的巅峰阶段业已过去，它是否要放缓脚步呢？64位机的慢慢成熟以及将要面世的128位机能否迅速占领游戏城池呢？

SNK今年又会有什么举动呢？《'98 KOF》能否还象前代那样如日中天？新一代《侍魂》、《饿狼传说》是否以3D为主流？（据最新消息，《饿狼》系列将推出以《REAL BOUT饿狼传说2~THE NEWCOMERS》为题的最新作品。这一切一切等待我们慢慢揭开，下面我们来瞧瞧去年SNK公司举行的人物扮演大赛中获胜者的翩翩风姿吧！

—SHADOW PHOENIX

宿命之争
无休无止



●虽然衣服与游戏中相差甚远，且表情也有些呆板，但居然也获奖了，让人怀疑有舞弊嫌疑，如果你了解《KOF》系列，一眼就能看出其中的许多破绽。

魔界祸患
罪恶之手



●拿着「球球」（特工黄曾语）的天草，样子少了些天草应有的俊美，却多了份傻气，尤其是天草那头夸张的长发在这似乎是刚刚洗罢仍未修饰。

侍魂三杰
另类版



●三人中娜可露露还算扮得似模似样，除了样子有些胖胖外，而风间兄弟就有些牵强了，穿上类似忍者的衣服，挎把刀就算是那两位又帅又酷的忍者兄弟吗？

水火难容
天敌一对



●这对就扮得颇有些味道了，帅气的草雉和耍酷的八神无论从外型服饰，还是神态都有原版的影子（尽管谁也没见过原版），就是八神矮了些，应该比草雉高1cm哦。

超能力组合
阳台登场



●这支来自中国的超能力队伍（指在游戏中）扮得还算神形兼备，椎拳崇似乎日本味重了些，镇元斋老师傅的头发和胡子如果是真的就好了，而后面还在摆姿势的雅典娜样子有些蠢呀！

零式枪手

公元2016年，全世界下达第一级戒严令





频频发生的武装恐怖活动令各国首脑极度混乱、首脑人物迷乱不堪，终于联合发布第一级戒严令。世界各地不断涌现的恐怖分子因手中持有核武器、势力逐渐扩大，这时搭载了最新系统“零式枪手”的最精锐部队出击，开始夺回都市的作战，开始对邪恶的讨伐……



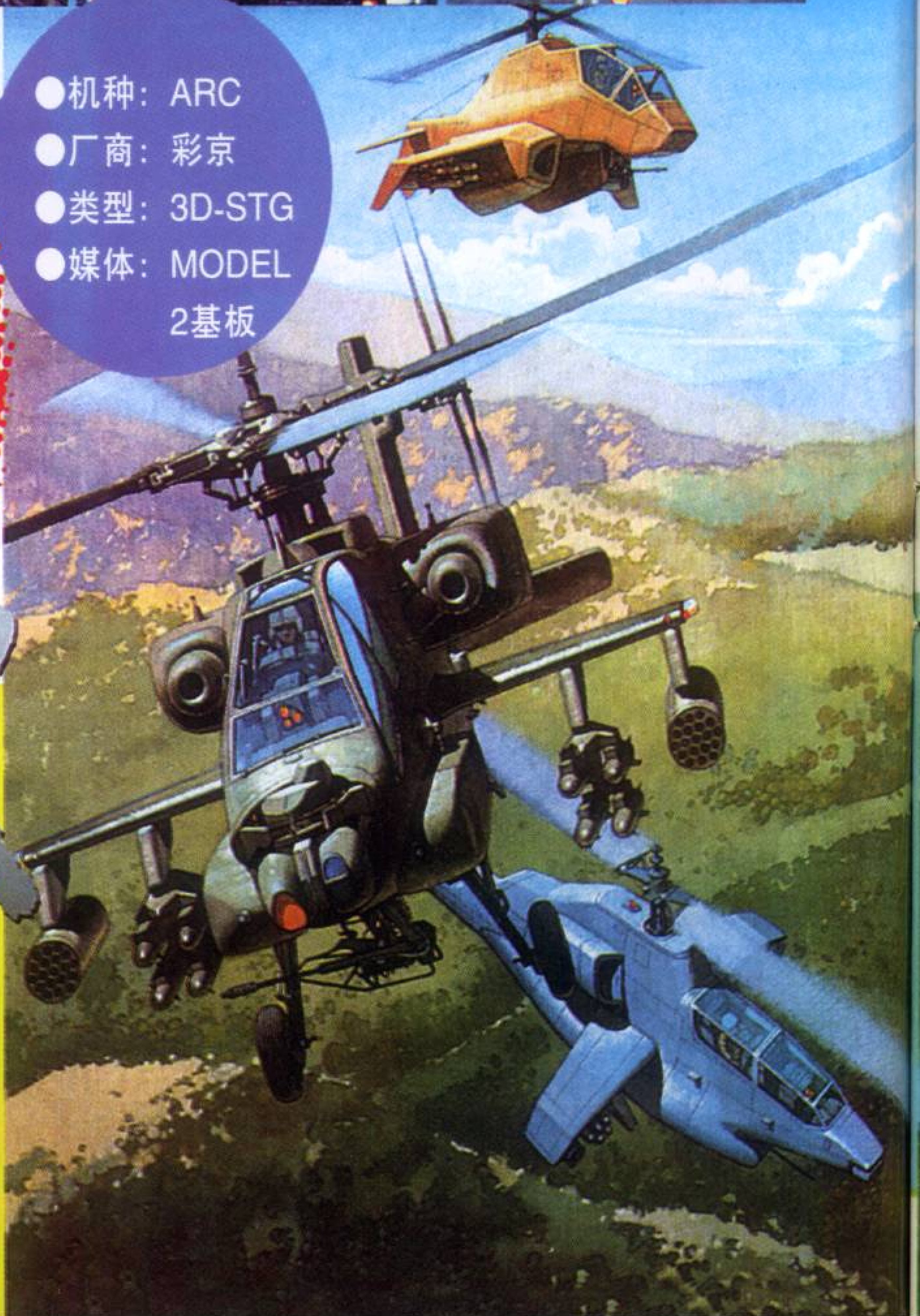






- 机种：ARC
- 厂商：彩京
- 类型：3D-STG
- 媒体：MODEL 2基板

ZERO GUNNER



彩京挥师3D第一作！

以射击游戏出名的彩京公司这次终于尝试制作3D纵版STG作品了，此游戏最大特征是使用了世嘉公司有名的MODEL 2基板、使得飞机可进行360度的旋转锁定。是否能为3D射击开创一条崭新道路呢？



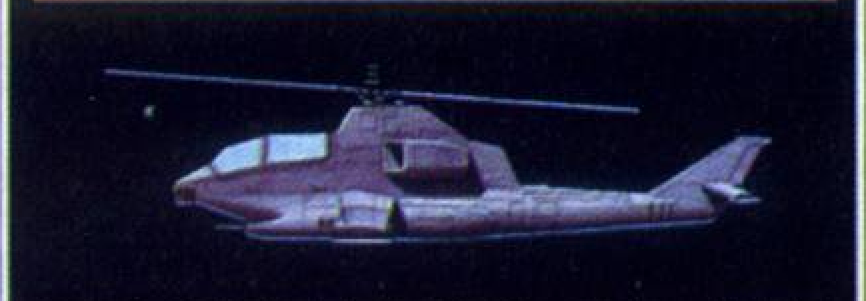
玩家搭乘的3款不同个性的战机

阿帕奇 改 AH64AX



由阿帕奇基本型改造的机体，装备有对敌追尾的导弹系统。

眼镜蛇 改　AH-ISX



由眼镜蛇基本型改造的机体，装备一次进行多发连射的火箭弹。

枪舰　中岛



某日本企业设计的机体，装备了威力强大的可贯穿敌体的等离子粒子炮。

游戏系统介绍

以近未来为广阔舞台的3D STG作品，攻击武器全是阿帕奇、眼镜蛇等有名战机，为了平息和镇压世界各地发行的武装恐怖活动而出击。

操作采用八方向摇杆和2个攻击键进行，一个键是射击键，由机首方向进行机枪扫射。另一键是释放超音波的键。释放后在自机周围的冲击波可令敌人的子弹完全无效。

另外本游戏的最大特征就是使用自动追尾系统，如机首方向出现敌人，锁定指示器便会亮灯。锁定中的敌人可用主炮进行射击，持续按键可对敌进行连续狙击。画面一端有锁定残留时间的表示，锁定中的敌人与自机间的攻击是要讲究技巧的。

路线选择

玩家可选择的路线有亚洲、美洲、欧洲及专家四种，总共10关，其中5关会随难易度随机出现。各路线中世界著名的建筑物均会出现，令你颇有临场感。例如亚洲路线中的大阪城、美洲路线中的自由女神、欧洲路线中的比萨斜塔等。如果能有再多的名胜出现就更好了，起码要有中国的万里长城吧。也许只有等续集了吧！

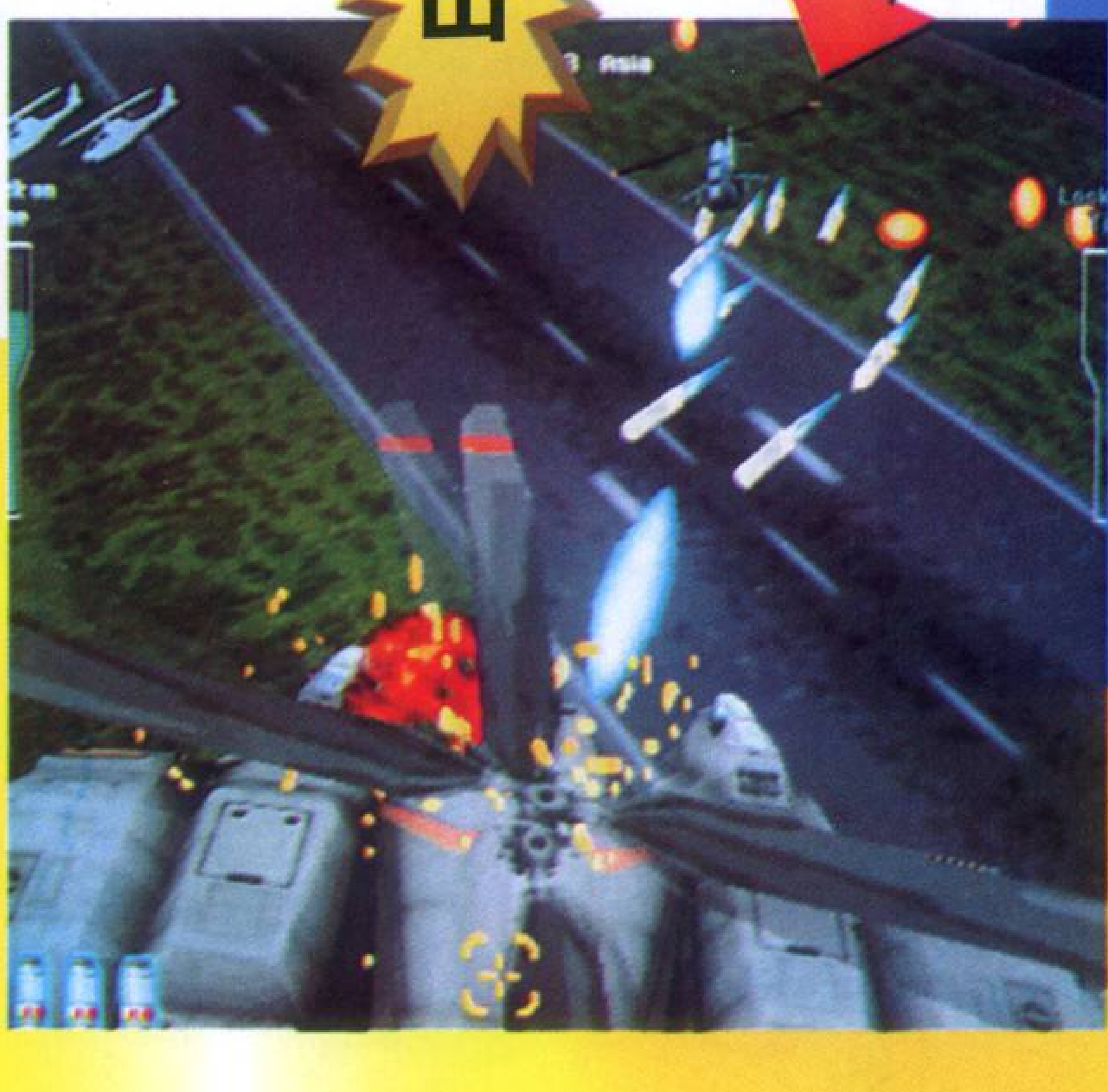


锁定攻击



锁定指示器亮了后，按住键后一段时间再释放，对敌进行攻击。





自由女神



大阪城





比萨斜塔



彩京　自93年《战国王牌》（彩京一代）发行以来，第7部彩京STG作品终于突入3D时代。相信3D化的彩京STG依然是有趣的吧。利用3D真实时间CG制成的战机以及360度回转式锁定系统均有惊异的机能表现。

玩具总动员之 光辉CD大赏乱舞系

《增刊》中曾以“光辉CD大赏篇”登场的本栏目相信大家已经“领教”过了，这次的“乱舞系”主要为大家带来一些以SNK原作为背景的CD作品，介绍SNK的栏目是“乱舞势力”，那么这些CD自然要分到“乱舞系”中了，何时它们会转职成另系的高手呢？曾经半开玩笑地与SHADOW PLOUGH（本人新版影武者）调侃，如果音乐和游戏只让我选择一个，我会毫不犹豫地选择前者，究其原因自己也说不清楚，有时看见家中的几百张CD总有种PROUD的感觉，总之，MUSIC是个好东西哦，不信去听听！！

—SHADOW PHOENIX



《饿狼传说·特别版》的精选版本，97年3月5日发行。



又是《真说侍魂 武士烈传》的原音版本，97年3月21日发行。（2枚组）



SNK格斗新作《～幕末浪漫～月华之剑士》CD专辑，97年12月17日发行。



SNK人物声音精选集第4部《特瑞·伯格》，97年11月19日发行。



SNK人物声音精选集第5部《97格斗之王 角色特别版》，97年12月3日发行。



SNK人物声音精选集第1部《草雉京》，97年7月18日发行。



SNK人物声音精选集第2部《娜可露露》，97年7月18日发行。



《'97格斗之王剧本CD～激突篇～》，97年10月1日发行。



SNK人物声音精选集第3部《吉斯·霍华德》，97年8月20日发行。



《'97格斗之王》的精制版CD，97年9月19日发行。



2枚组的《'97格斗之王》CD集，97年8月20日发行。

饿狼风云录之

玛丽

美丽私家侦探

必杀技



从低轨道突进的下段攻击，速度极快



看似很难使用的投掷连续技，要勤加练习。



不易防御的招式，注意距离。



破绽很小，不易遭到对手的反击。



击中对手后就会立刻使用关节技。



中段当身投技，有特定的追打。



上段当身投技，跳起时空隙很大。



对空技，攻击力弱，无敌时间短。



攻击力很强，高速突进对手的攻击技，打中后还可追打。



跳飞后在空中投掷敌人后，着地时再投掷敌人飞起的技巧。

衣装



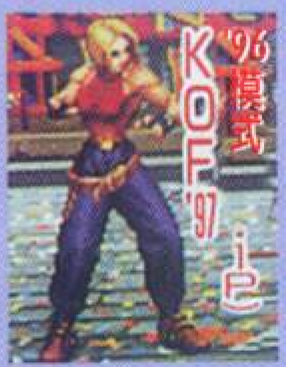
颜色变为紫色，与3代时基本一样。



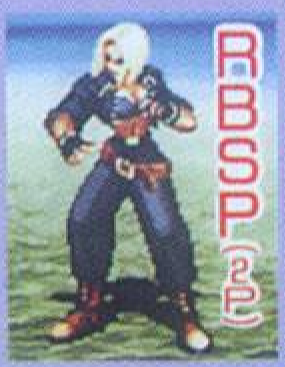
2P上身青色，下身为黄绿色。



初次登场，衣装，牛仔裤上有星星



背心开始有专门的颈装了。



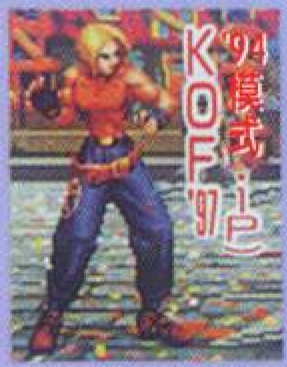
2P变为淡淡的金色头发了。



开始穿夹克了，背心由红变青了。



2P颜色明显不同与1P。



1P上衣是橙色，下身是正宗牛仔裤。



2P是全身一种颜色，全是深绿色。

姿势



扔掉夹克后，准备好了，OK！



时间没有后失败姿势，很无奈。



很骄傲的姿势，哈哈！



对手特瑞专用开场OPENING。





穿梭饿狼英雄舞台
华丽招术纵横
捍卫正义之旗
IT'S BLUE MARY!

个人档案

格斗门派：指令徒手自卫术
生日：1973年2月4日
年龄：25岁
出生地：美国
血型：AB型
身高：168cm
体重：49Kg
趣味：自行车耐力赛
好食之物：牛肉
擅长运动：棒球
关心之物：皮夹克
厌恶之物：猫
喜听之音乐：法国叙事曲
特技：在很快忘记厌恶之事时演唱摇滚或叙事曲

拒绝再玩？



早春的阳光暖暖地洒在身上，让我一次次懒懒地昏昏欲睡，也许每年到了这时都是S·P“春眠”的季节，随着年龄的一天天变大，似乎身体也不是POWER FULL了，对于许多好玩的事情已有些力不从心了，难道说真是老了吗？咦，近来为何总在感慨这些事情，奇怪？！

题目是“拒绝再玩？”、不会我真就这样退隐江湖了吧，答案在大墙画廊100期中揭晓。（哇，好老套！）

近来廊前甚是热闹，加上众多朋友的支持，单面画稿也出击几次了，由于S·P也兼顾彩页制作工作，所以凡对本刊的彩页及本栏目有所建议的朋友请写信到《大墙画廊》告诉我哦，否则我将不思进取，沾沾自喜的，相信大家不会让我“堕落”的吧，拜托啦（呈Japanese状）！！

Sorry，桌上的表提醒我春眠的时间到了，下次见了，SEE YOU！（哈哈，洗洗睡啦……）

一廊主　SHADOW PHOENIX

题图/郑州　朱卫強



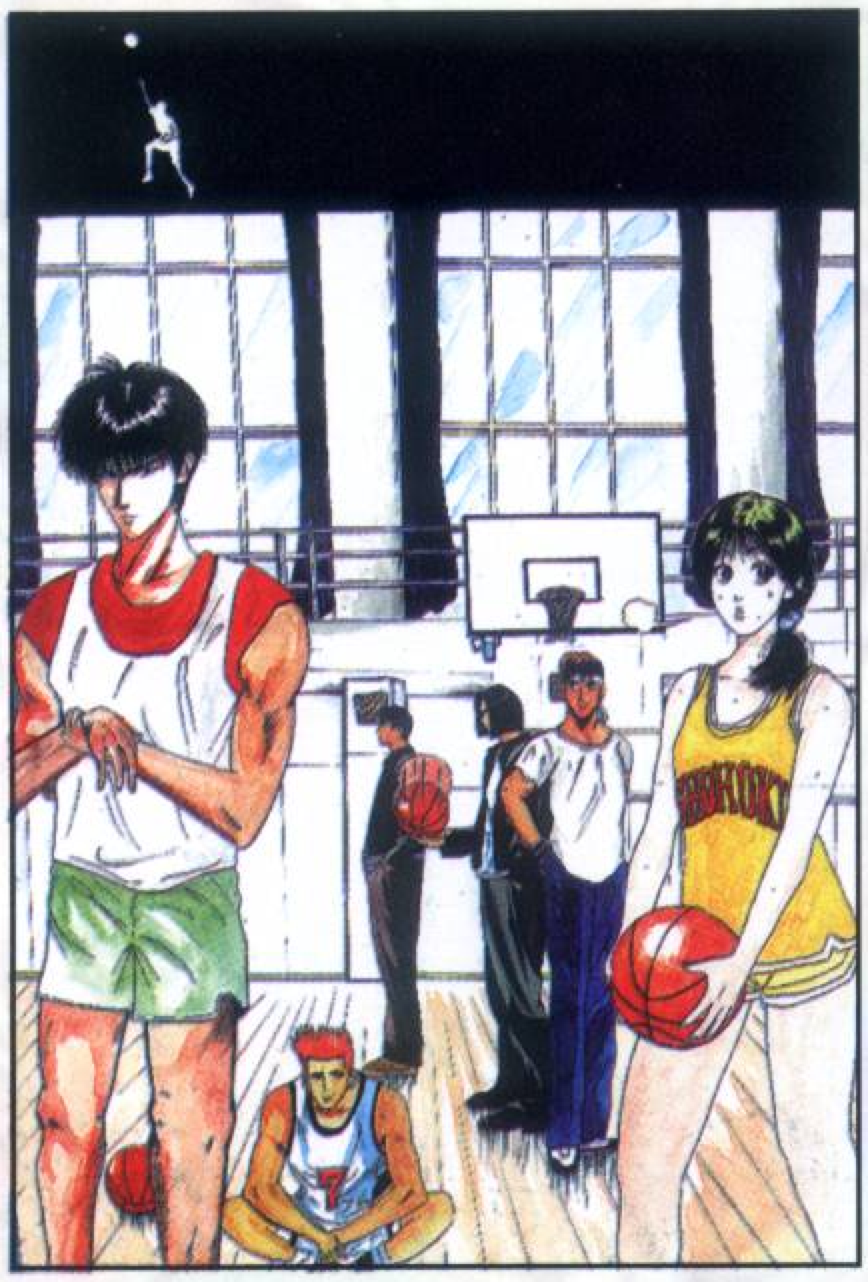
《萝卜欢乐日》　广州　李穗琼（女）

这种蜡笔的感觉久违了，画的是《天地无用》中的砂沙美吧，抄袭临摹指数很高哦，加强创新能力，不然的话，让你吃一生的萝卜，“欢乐”一辈子。



《魔域战士3》　广州　鸡毛

看，澳洲丧尸ZABEL在这花香弥漫，小桥流水的意境下竟然也穿了类似中国仙女的衣裳，不再ROCK了吗？不远处那脉脉含情的小女子又是谁呢？



《'97男儿当入樽》　重庆　赵翔

创新度不高，但画得还算不错。似乎许多朋友都愿意将《KOF '97》与《SLAN DUNK》结合起来作画，为什么呢？也许是草雉等人与《篮》中诸人都是青春气息逼人的高中生吧！

《饿狼传说·BILLY KANE》

湖南常德　李泽炯

样子煞是凛凛，一副要干出番事业的热血青年状。总是对他有种莫名的喜爱。也许是他前卫另类的装束及本人对齐天大圣的爱戴吧（好象比利与大圣都使棍棒哦）……





《'97格斗之王》　天津红桥区　林鸣

Q得蛮可爱吗？你（右上角的㊉）难道是草雉的孪生兄弟吗？“暴走”莉安娜的样子真是很有趣呀，特瑞的屁股是被草雉烧的吗？

获赏



《八神庵》 南京 王炜

记得老早以前就觉得此幅作品功力不凡，在前几月恐怕优秀作品过于集中，所以才拖至今日，「画」好不怕廊子深吗，Sorry，别放弃，Go on Fighting！

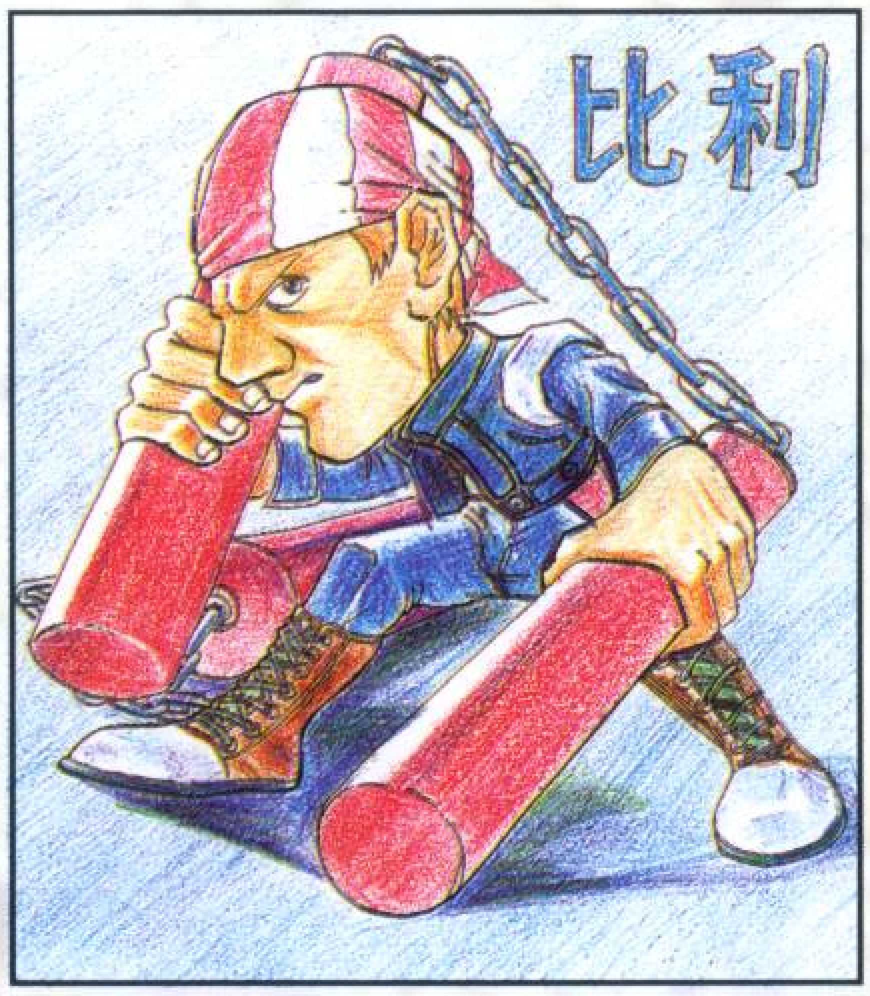


《幽游白书》 湖北江汉油田 郑畅（女）

虽然画得颇显幼稚且难逃临摹嫌疑，但毕竟12岁的孩子画出这样的作品已很不错了，尤其是作底的魔人幽助的大头像，记住下次写邮编啊！

→《比利》 广西上林 韦云

这等兵器，按正常比例说也算是“奇兵”了吧，象是SUPER版的雷管，又象是节日时的一种鞭炮—二踢脚。瞧BILLY那副心怀鬼胎状，总象有所叵测似的。





《八神庵》 江苏镇江 眼镜马（女）

颓废的样子很酷啊，不明白八神在吸烟时还要去摆弄他那一头很有个性的红发，是在拍广告摆“大尾巴狼”姿势，还是突然想起什么不堪回首的往事慌忙去捂脸crying 呢？



《恶魔城》 北京宣武区 张明

总体感觉很“恶魔城”（作形容词），但细节似乎处理得不太好，林立的城堡，密布的阴云，皎皎明月下飞舞的几只蝙蝠以及主角阿尔卡多帅气的pose都很“恶魔城”（又作形容词）。



←《生化危机2》 辽宁鞍山 王强

一座被丧尸占据的都市、天与地之间只有鬼的哀号与人的尖叫，相信你已对《BH2》的恐怖很了解了吧，不会像PERFECT那样，不敢一个人独自玩此GAME吧！




《电子游戏软件》杂志社　98年4月号

堕落天使™ The Fallen Angels

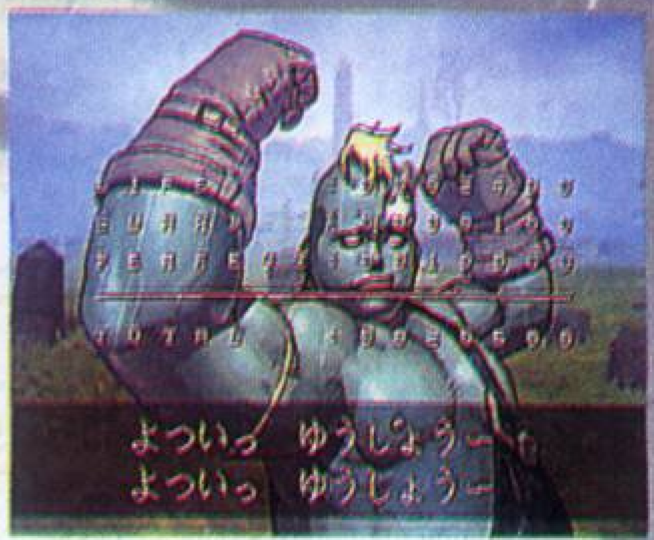


結蓮



太郎







壬生灰児

世界观与游戏系统介绍

“堕落天使”的舞台是在西历2010年由大规模地震引起的地壳运动后，从大陆分离开的都市之中。在世纪末，由于一切都由大规模的网络所管理，人类具有从灾难中逃脱的技术。但随之而来的是人类的孤独在加剧，并逐渐的荒废与颓废。生活在这种环境下的人们，将这样一个人类最后的乐园称为“伊甸”。

游戏的世界观中有着明显的禁欲主义的內容。游戏的系统中有传统的一对一格斗、前后冲、倒地回避、投技取消、能量槽等要素，但这款游戏的伤害系统与我们所知的一般的伤害系统不同，它有一个原创的系统，名为“里操作”。究竟这个“里操作”是怎样的，现在还不得而知。



結蘭





天使 The Fallen Angels





哈瑞·耐斯



冷酷



鬼瓦寅男

彩京全新对战游戏

以“STRIKERS 1945”系列和“战国”系列射击游戏而闻名业界的彩京公司，今次居然作起了对战游戏。这次主要以角色为中心，再包括一些系统，向大家作报导。

从画面上大家都可以看到人物设计的插图，这次彩京起用了各界中有名的插画家来设计人物，引起了业界的关注。这些人物虽然有点像“豪血寺一族3”中的人物，设计者森冈心一（译名）是头一次接触对战游戏的人物设计，并且非常感兴趣。

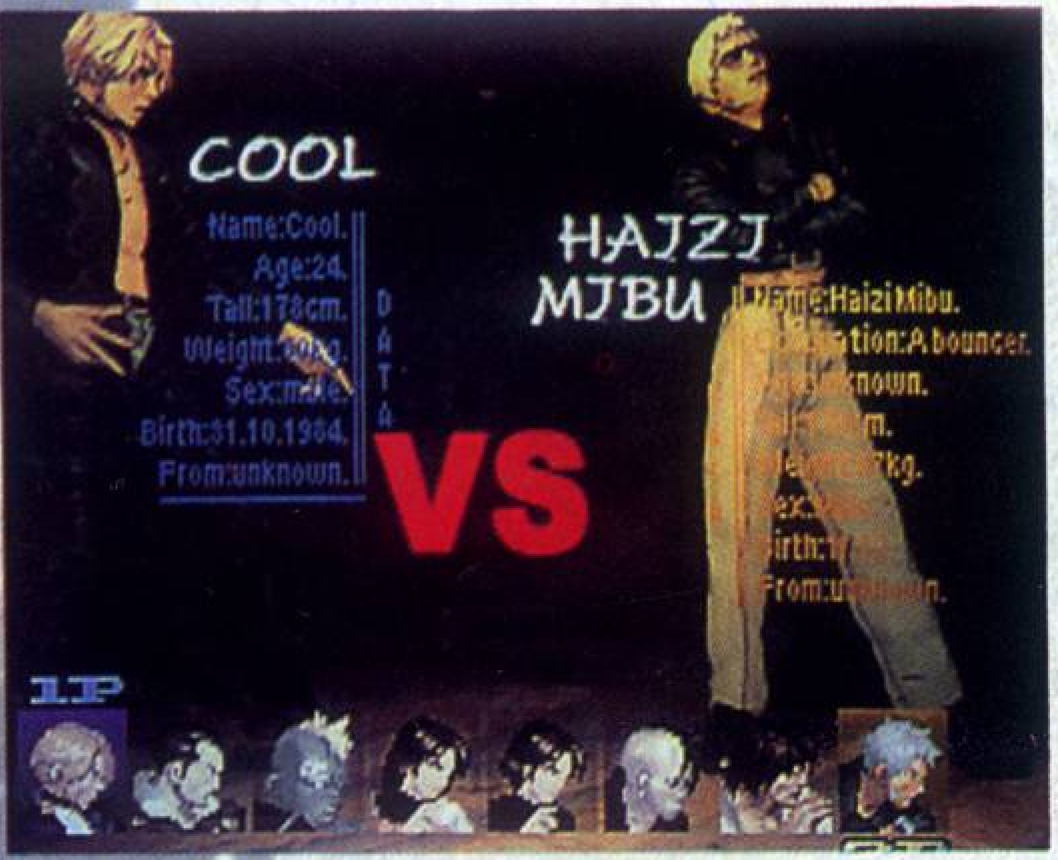
现在所知，游戏者能够选择的人物共有8人，包括女性2名，男性6名。他们的格斗技类别、生日、背后关系等都还未知。今后杂志将会继续报导。







鲁乔·罗西





最新画面一举公开!

机种：PS　厂商：NAMCO
类型：3D FTG　媒体：CD-ROM
发售日：预定3月26日

在街机版发售约1年后，PS版终于决定移植了。前作的移植获得了极大的成功，这款移植作品能否达到那种水平，还有待游戏的推出。

在前作经过19年后，第三次举办的铁拳王大赛，平八将要征服世界吗?

3D格斗游戏中的超強作品“铁拳3”，凭借众多的人气人物、豪快的连击技而获得极多的FANS。这次在街机版“铁拳3”推出约一年后，PS玩家终于要在家中也体现“第三界铁拳王”大赛的“实况”了。

由于本作不同于前作，而是用了更強大的SYSTEM 12基板，所以效果非常出色。那么以对SYSTEM 11进行互换的PS平台能否实现完全移植，一直是铁拳迷们关心的问题。从图片上看，似乎还是令人满意的。



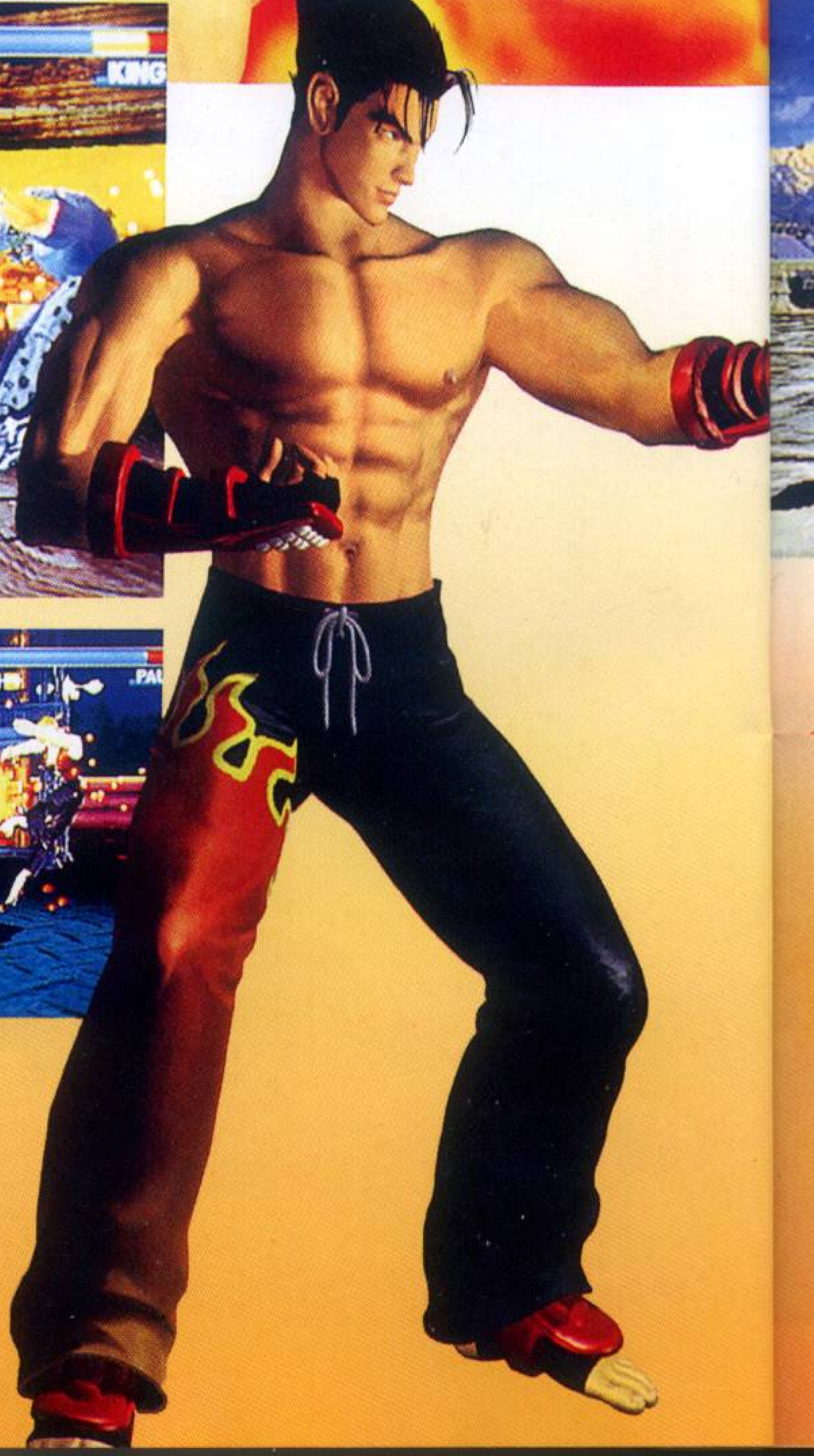
▲新角色风间仁是本作当之无愧的主角。



▶豪快的连击技和多角度回放会令人血脉贲张。







◀人物的贴图出自NAMCO之手，还会差吗？

"3"的魅力在于新角色、新系统、新技巧！

前作取得大成功的原因之一就在于增加了许多新的人气角色，而许多"2"中的角色在"3"中却被大胆的取消了。像主角级的角色一八就在前作中被父亲埋葬了，而不死的主角平八则仍作为主要角色在本作中登场，还有一八的儿子风间仁继承了父母的血脉而登场。其他的新角色还有使用中国拳法的小姑娘晓雨、使用跆拳道的花郎以及使用卡坡拉的艾迪三人。在开始时有10个人物可以选择，但逐渐就会增多，象前作一样有众多人物可以选择，这也是PS版的好处吧！新增的系统是增加了如"VR 3"的闪避键那样的"横移动"键，只要配合方向键，就能对对手的攻击进行闪避。



◀风间仁使出了雷神拳，像他父亲。





▲跆拳道是凶猛强劲的格斗技。



◀这是角色对战前的画面。

▼这是保罗的新技"里疾风"。





◀花郎是标准的跆拳道，而雷武龙则是标准的蛇拳。



EDDY
艾迪·戈尔德
使用卡坡拉的选手一般会被设定成黑人，那种像舞蹈一样的格斗技也许更适合他们吧！

HWOARANG
花郎
一见使用跆拳道的角色就令人想起了金家藩，不过这却是一位金发男子，大概是把头发染过了吧！

XIAOYU
林晓雨
使用中国拳的小女孩，看似柔弱，但却非常灵活与多变，善于背后攻击敌人，是个速度型角色。

鐵 Message from 铁拳 PROJECT

最后在这里介绍一些访问"铁拳"系列制作者的内容，大家由此可见一斑。

Q 现在的开发状况如何？

A "铁拳3"的开发目标是完全移植，为此我们正在紧张的制作当中。如果用数字表示的话，开发度已达到了30%。

Q 移植会有大变动吗？或者部分改变？或者不会改变？

A 移植"铁拳3"的每一部分都非常辛苦，但我们希望这部作品不辜负人们的期望。

Q 有没有一些人气的PS版原创要素？会导入一些什么样的概念？

A 现在还不能透露这些问题。（由于发言是受到控制的，所以有的事情不便说）

Q 每个角色的结局动画还象前作那样吗？

A 这是令每个玩家都高度期待的部分，我们制作组的人员一同在努力使大家满意。

Q 好象各位都患了感冒？

A 是啊！感冒正在公司流行。不过大家仍坚持工作！

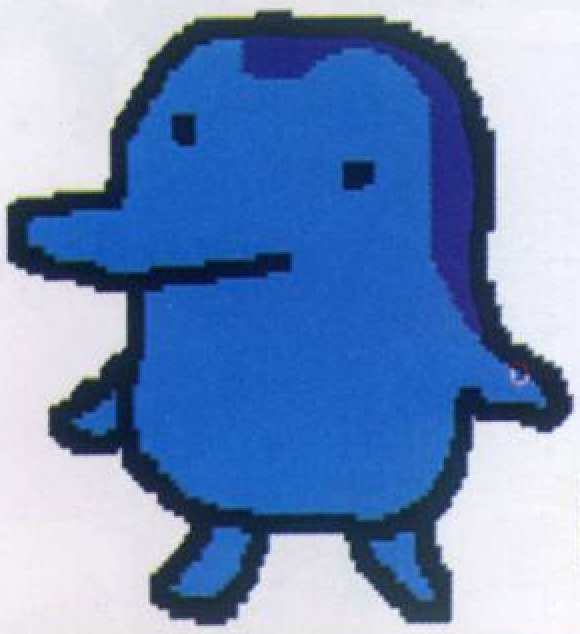
Q 最后请对玩家说一说吧。

A 请玩家静待这部作品，我们想让大家从这个游戏中得到满足。

特報

セガサターンで発見!!
たまごっちパーク







去年，随着电子宠物的风暴，鸡蛋仔一下成了家喻户晓的明星。这次土星上建立了鸡蛋仔主题公园，虽然不能天天带在身边，但是一定要抽空去看一看哟。

SS	厂商：BANDAI	类型：SLG
	媒体：CD-ROM	发售日：1月29日

新角色及鸡蛋仔公园的秘密!?

发售期待度很高的SS版“鸡蛋仔”终于在土星上建起了自己的“公园”。这次介绍的是新的角色和鸡蛋仔公园的秘密，还有游戏的规则。

SS版的公园中非常广阔，不但有各种设施，还会有墓地（？），但千万别让你养的小鸡很快就去这个地方哦，否则只能对你说“失败”……

学习、运动、情绪是?

接受迷你游戏的挑战，会让鸡蛋仔的情绪、体力、学力、数值产生变化。使情绪上升是与前作相同的猜方向游戏，全力上升要靠跨栏赛跑，学力上升要靠读书和绘画，这些迷你游戏都很有趣。



■如果在赛跑中摔倒，则需要1秒钟才能爬起来。

跨栏赛跑

现场学习吧



■这是在进行智力测验的迷你游戏。

一模一样的猜方向游戏



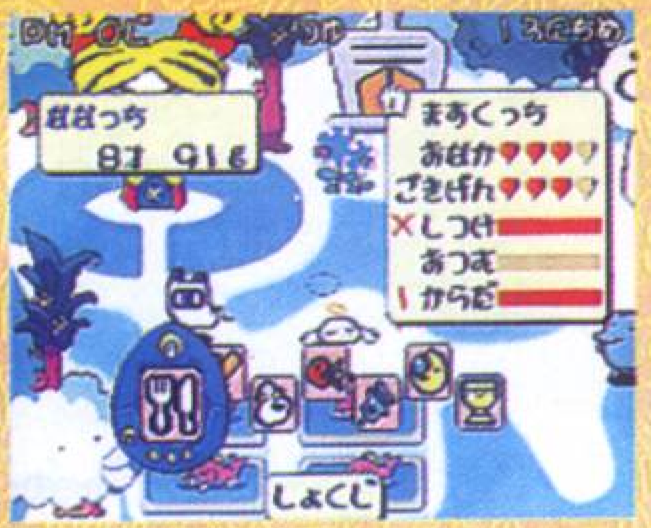
■果选择了与鸡蛋仔相同的方向，它会很高兴。

不吃东西是不会长大的

食物的菜单包括饭团子和肉两种。另外，夏天会有西瓜，秋天会有苞谷这种季节食品出现。



■夜间温度低，但吃夜草会不会有好处呢？



■小孩一般都不自觉按时吃饭，所以要好好教育。

从锻炼到参加比赛

自己培养的鸡蛋仔参加体育比赛是一件很有趣的事，而且竞赛不仅有体育方面的，还有学习方面的。你培养小鸡的参数左右着竞赛的成绩。



■这里用美术来评判输赢。

学力的胜负

礼貌的胜负



■这里以食相作为比赛项目。

体力的胜负



■体力竞赛当然以体育运动来进行了。

在SS版中会出现

SS版中有被称为“世嘉仔”的新角色登场。这次介绍其中的5个。



索尼克仔

■据说索尼克仔是从秃笔头仔成长而成的？

■海胆仔很像鸡蛋仔小的时候。

海胆仔





発見 1

可以培养出天使鸡蛋仔

辛辛苦苦培育出的小鸡死掉，真是一件伤心的事。将它埋进坟墓之后，会出现它的灵魂，如果对它进行培育，就会育成一只妖精仔。将妖精1号培育成功，需要花一番功夫。

妖精仔诞生

来到墓地



这是天使降临吗？妖精仔一号在墓地中登场。



从墓地中来到蛋屋中，妖精仔一号已经出现在这里。

在蛋屋中就会出现

请多关照 妖仔二号



对一号进行培育之后就是二号。

指令发生了变化

培育鸡蛋仔与天使仔的指令多少有些不同，比如说吃饭，鸡蛋仔是吃饭团子和肉，而天使仔则是吃薄饼，这使得菜单是不同的。



鸡蛋仔和天使仔的指令是不相同的。

之前





之后

进行吃饭的比赛是一件很有趣的事情。

顽强度上升了

养鸡蛋仔时，做游戏时要选择"あそび"（游戏），情绪和体力会随着游戏的进行而上升。养天使仔时，如果选择同样的指令是会提升顽强度的。吃薄饼和连续射避五颗星星的你游戏是独特的。



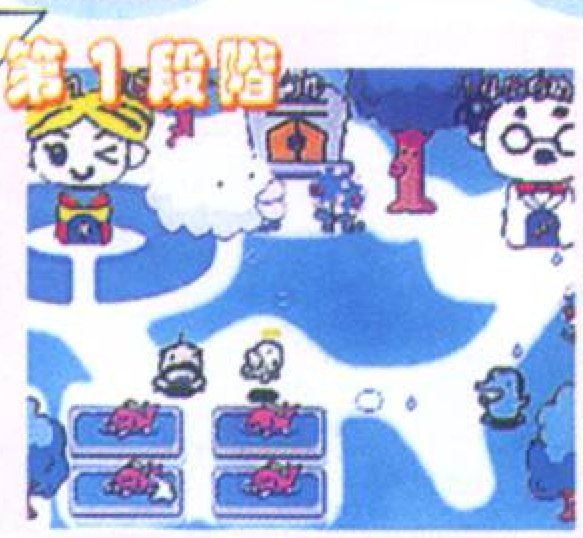
在黑夜中躲避流星，可以增加天使仔的顽强度。

発見 2

在各种场地中培育各种仔！

SS版中的各种仔们都是在公园中进行培育的。既然在公园中成长，就要满足公园中规定的条件。顺便说一下，无论是公园还是墓地，都会有了阶段成长的变化。

第1段階



最初蛋屋、博物馆和墓地是全都在一个场地里。

第2段階



操场与厕所设置在一起，这么大的厕所可以容纳许多人吧！

十分可爱的厕所！

第3段階





最后会有滑梯出现，游戏场的感觉增加了吧！

这样的新角色



秃笔头仔

秃笔头仔是从笔头仔成长而来的。

海星仔



海胆仔长大了就是海星仔吗？

蜗牛仔



海星仔成长后，蜗牛仔会出现。



《夜之住人～VAMPIRE～》　作者：AKIRA

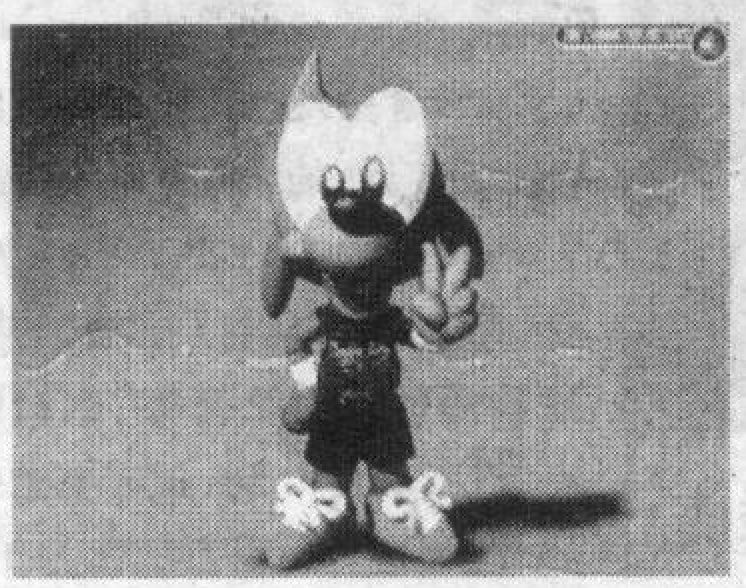
科普园地

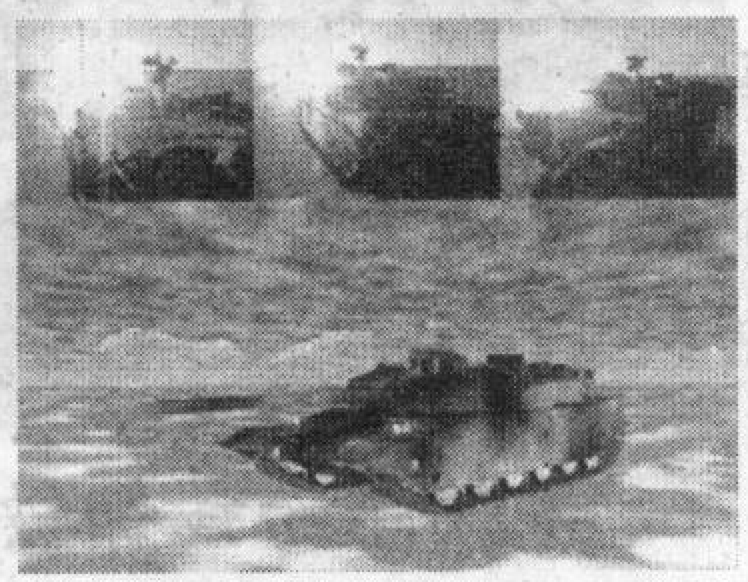
有必要深入讨论令玩家着迷的电玩科技
——游戏中的影像压缩技术

责编/天师



▲学生们用『SOFT IMAGE』系统来制作3DCG。





◀▶学生们的CG作品。

支撑"E0"高画质动画的程式——饭野老板的土星用游戏"ENEMY ZERO"是四枚组的大容量，里面的高质动画是令人心动的，但SS并不是放影机而是游戏主机，相信绝大多数玩家也不是动画观赏者。这里请出利用"TRUE MOTION"技术来开发"异灵"的佐藤先生来解说有关CG动画的一些知识。

▶错误实验的制作过程

对"E0"而言动画是它的根本，整个故事是利用动画表示，如果画质不好的话就失去游戏的意义了。

土星如要再生动画必须运用动画压缩程式，开发当初会有BLOCK化现象，从而使画质低落。曾经考虑过改用一般的CinePack方式，但在TRUE MOTION改良版的推出下，画质大幅提高改善了问题，更表示软件的进步已超越硬体极限。

▶使用1677色全彩的动画

请看制品版的画质，虽比原始版的品质略为逊色，但却比利用CinePack制作而成的"D之食桌"有着显著的提升。美丽的画面是因为使用的是色数高达1677万色的全彩。

一般SATURN所呈现的动画大多以3万2千色为主，而"E0"却高出其数百倍。色数一增加，相对地资料量也大幅增加，通常32000色中，使用渐层色较多的素材时会发生波纹而降低了画质。追求画质的结果是"E0"的4张碟片中，DISC2中几乎装得满满的。

▶到底压缩了影像的哪些地方

压缩也是分成好几种方式的，"TRUE MOTION"是利用"动作的差异"来进行压缩的。

"差异"是指每一个FRAME间的不同点，也就是只重新表示变更过的地方，而与上一个FRAME相同的部分仍然保留住的方法——比如一个人在行进，则只将他的动作在画面上表示出来，而背景却并未移动，不必再加以变化，这样便可以节省ROM的空间。

▶1秒300KB的屏障

"E0"收录了4枚组的动画，但是"TRUE MOTION"是一种压缩软件，也可以在其他机器上使用。它的压缩可提到高像SGI制作出来的CG动画层次。但是，世嘉土星的2倍速CD-ROM是极有限度的，1秒间传送的资料也只有300KB而已。一般标准动画的资料1FRAME有500KB如果不压缩的话，画面表示则犹如一张张静止的图片。

让SATURN呈现最高画质画质的"TRUE MOTION"是利用动作差异点来进行压缩，却不利于快动作的情景。如果缓慢动作画面的话，因差异点较少可以保持高画质。而快动作的情景则因差异点多，压缩的部分也相对地多，画质就会低下，道理是很简单的。

佐藤先生将动画中的压缩率依情景不同加以设定，该缓则缓，当快则快以求得较高画质。尽管如此，有时为了加快速度而重新作画的事情也不少。

▶将动画与游戏融合的程式技巧

"TRUE MOTION"带来了画质提升，却也使SS的两个CPU用到了极限。要同时处理其他资料时非常困难，幸好利用其他程式技术可以弥补。

例如"E0"背景音乐不会因动画或动作情景的变化而受到影响，这是因为SS有内藏音源之故，这是在哪里处理的呢？秘密是在土星主机中除了两个CPU之外，另外有个叫DSP的音乐控制IC。

佐藤先生是利用这个DSP来作音效处理而不使音效中断。按下按键为了缩短动画的再生时间，通常只能执行一个程式。将程式常驻记忆体中，缩短动画的输入时间，不令玩者有不亲和感的话，需要相当细致的程式编写技巧。

TRUE MOTION所带来的提升画质的秘密

从SATURN发售至今已有一段不短的日子，在不动用解码器的动画再生能力方向有着卓越的成长，伴随着玩家的一些意见。虽然被人们大叫好的PS动画也有一些进步，但并不那么明显。

二者不同之处是PS利用专为动画再生的硬体来再生，而SS是利用软体来再生，概念须搞清。PS是利用"MOTION JPEG"的硬体压缩技术，会有较鲜明的画质，但很难再提高画质。而SS利用软件压缩，为了提升画质将随时改良编程而有所进步。

"TRUE MOTION"的版本较"EO"时已更新。佐藤先生认为身为程式设计师，应要能提升利用软体所再生的动画画质。

目前"TRUE MOTION"的低画质动画只要缩小再生的话也可以得到好画面，土星受制于1秒300KB，没有办法，今后世嘉新型家用机在硬体性能上要保持技术上的领先才好。像NINTENDO64，虽然那是一部贵族化的主机，却仍十分讨人喜爱，原因就是它的三维节目游戏性良好，画面良好，人们根本无法抗拒之。



游戏制作入门(二十四)
游戏软件发行商内幕

Y.Y.STUDIO 叶展编译

编者按/上期朋友们已经看到。这就是远在大洋彼岸学习工作的叶展为大家编译的，是否够专业、够水平，相信大家读后便知。由于他本身即是从事游戏方面的工作，我们便请他为国内玩家带来几篇一手资料，如能使大家的视野有所拓宽，并从文章中获得自己以前就很感兴趣但一直没能弄清的问题之答案，则目的达到。

一、买软件的钱都被谁给赚走了？

"钱"路历程：当您在商店里兴高采烈地捧着新购得的游戏时，您也许不会意识到：您口袋里的钱已开始了它漫长的旅程. 旅程的终点自然是游戏开发人员，这一点大家都清楚. 但在中间都经过了哪些关卡，您的钱是怎么被"瓜分"的，谁得到钱了，谁得了多少，您可能并不清楚. 现在让我们来沿着"钱"路历程，实际摹拟一下游戏软件的销售.

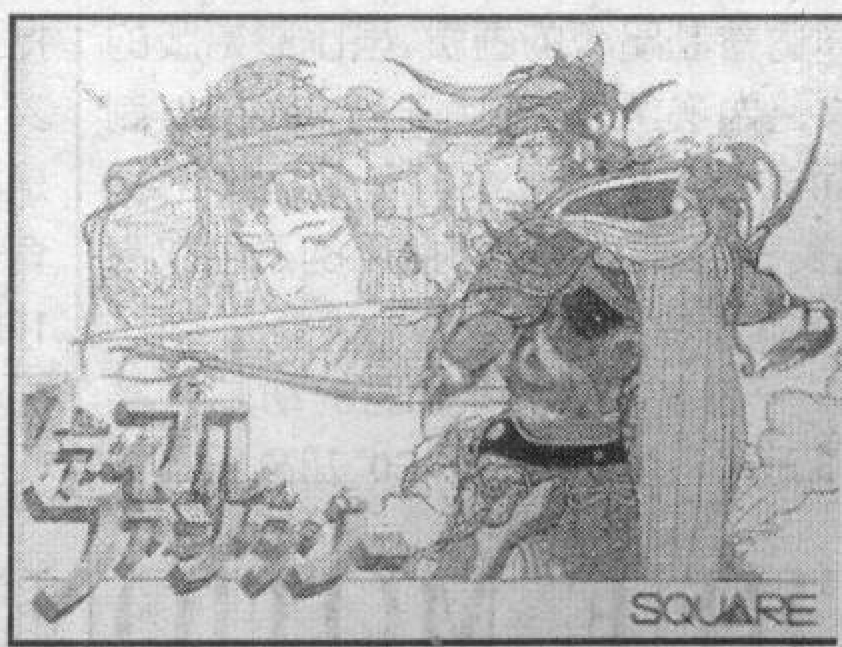
假设一个新问世的 PC 游戏，零售价 45 美元，这个游戏是由一个独立软件开发小组设计的. 这个独立软件小组从大的软件发行商处获得资金开发游戏.（即软件开发小组本身不承担游戏的开发成本）软件设计完成后，交给发行商生产，包装，发售. 这是现在较普遍的游戏软件开发模式. 玩家从零售商处以 45 美元购得游戏.（零售价）零售商从批发商处以 33 美元购得游戏. 批发商从软件发行商手中以 30 美元购得游戏.（30 美元即为批发价）可看出玩家所付出的钱中有 66. 6% 到了软件发行商手中，但这并不是纯利，请继续往下看：软件开发小组从批发价中提取 30% 红利.（即软件开发小组从每个游戏中获得 9 美元）生产成本（盘片生产，包装，用户手册的印刷）大约为每个游戏 4. 5 美元. 市场推广（广告宣传等）成本每个游戏 4.5 美元. 这样算来，开发小组，生产，广告等总共要占去 18 美元，软件发行商到此剩下 12 美元. 但这 12 美元也不是纯利. 现在考虑软件开发成本，现在一个中等规模的游戏软件的开发成本为 100 万美元. 所以纯利就是：纯利 = 游戏软件销售量 X12 美元 - 100 万美元. 另外软件发行商还有日常开销（办公费用，雇员工资等等），及税务问题. 所以最终大概每个游戏能获纯利 3.5 到 4 美元就很不错了.

从上面也可看出：软件发行商获利的多少，最终决定于软件销售量. 根据经验，每年只有一两个游戏能卖到 100 万到 200 万份，大约有十几个游戏能卖到 30 万到 50 万份，500 个左右的游戏能卖到 10 万到 20 万份. 另外还有上千个游戏卖出不到 10 万份. 这意味这大多数游戏对软件发行商来说不赚只赔！以上讲的是 PC 游戏，对专用游戏机的游戏来说，游戏机生产商（索尼，任天堂，世嘉）还要从每份软件中提取自己的红利（版税）. 而对某些游戏机生产商（如任天堂），它自己还要控制所有软件的生产. 对软件发行商来说真是雪上加霜！以 N64 为例，对每个游戏，任天堂要收取 35 美元的生产包装费.（比之 PC 游戏的 4. 5 美元，真是天壤之别）. 这样软件发行商只能将批发价定为 50 美元左右. 而零售价自然飙升至 70 美元左右. 玩家们自然怨声载道. 但软件发行商对此是无能为力的，因为生产权，甚至销售许可权都被牢牢掌握在任天堂手中. 所以大家要报怨的话不要报怨软件发行商了，更不要报怨软件开发人员，他们获利实在有限. 而对任天堂，玩家们的感情大概可用爱恨交加四个字来概括吧.

二、软件的价格考虑了多种因素：

游戏业和电影业人们在谈及游戏价格时总爱拿电影来比较，来说明游戏价格过高. 当然游戏和电影有很多相似之处，如：都是视听艺术，有情节，有特色鲜明的角色，都依赖于高新技术（计算机技术，特殊效果）. 同时游戏业和电影业对从业人员有很多共同的技术，艺术素质要求. 在一开始比较游戏和电影时，很容易得出这样的结论：游戏价格定得过高了！电影的开发成本和游戏根本不在一个数量级上. 一般的电影成本是 2 千万美元，是游戏的 20 倍，更不用所好莱坞的动辄上亿美元的所谓"大片"了！但电影票价只有 7 美元，录像带也只 19 美元. 看起来游戏价格似乎高得离谱！

但软件发行商们争辨说：电影是真正全球化的，好莱坞几乎进入了全世界所有的国家的市场，它的观众是无穷无尽的. 但对游戏业来说则有诸多限制，首先：为主机标准之战所困扰，游戏被局限于某种主机（硬件）. 而市场上这种主机的装机量就是游戏销售的上限. 其次：游戏的消费者大多为 12 到 24 岁的男性，而电影的观众群的年龄和性别分布显然没有这项限制. 这两项限制是游戏业与生俱来的，近年虽慢慢有所改善，如：年龄分布渐渐扩散. 但迄今进展仍然缓慢. 特别是第一条：没有一种主机可以被称为全球通用的游戏平台. 从装机量上看 PC 有希望达到这一目标，但实际上大多数 PC 是用在商业用途的而非游戏. 全球通用的游戏平台（硬件）的优越性是巨大的！全球范围的庞大的装机量意味着减少软件开发的风险，降低生产成本，最终降低软件价格. 软件发行商们再也不用为



◀请大家来欣赏 FF 插画。

同一个游戏开发数个不同主机的版本(人类创造力的极大的浪费！)这也是游戏业界，特别是软件发行商和开发人员所迫切呼吁的和热切期盼的.但全球通用的游戏平台在近期似乎是不可能的，专用游戏机的三巨头们已经投入了大量的资金与精力相互竞争，互筑贸易壁垒，目前也是欲罢不能！





三、成功之梦是什么？

每个软件发行商的梦想就是手里有一到两个真正能为公司赚钱的游戏大作.但千军易得，一将难求.真正的游戏大作少之又少.退而求其次，并非大作而仍能为公司带来较好收益的作品，也受到软件发行商的重视.而软件发行商也有几种方式获得这样的软件.

(1)组建公司内部的软件开发小组:从软件发行商的角度来说，最理想的游戏并不一定是所谓"大作"，而是相对开发成本较低，且没有各种附加费用（付给游戏开发者的红利等）的软件.它们也许不必卖到100万份以上，但它们给软件发行商带来的利润并不亚于那些"大作".而要削减各种附加费用，最理想的办法就是在软件发行公司内部创建软件开发小组，这样只需付给软件开发人员固定工资而无需从每份卖出的游戏中额外地再付红利.当然，迄今为止这种方式没有产生什么大作，不过从运行上看还可行.

(2)发掘有潜力的新的独立软件开发小组:一般来说，游戏大作都是由已成名的独立的软件开发小组设计的，他们的红利要求也较高.软件发行商们现在都不遗余力地发掘新的不太知名的软件开发小组，在他们身上"押宝".新组建的软件开发小组由于默默无闻，一般不会提出太高的红利要求.而他们的作品一旦打响，可为软件发行商赚取高额利润.



四、要不惜代价地进行地毯式广告轰炸

广告宣传现在对一个一般的游戏，软件发行商一般不愿付出较大的广告推广费用，一般是100万美元以下.这样算来，批发价的4%是广告费.而在以前，游戏的批发价中30%是广告费.这也从一个侧面说明游戏业的不景气.而对少数大作，广告费用可能高达1千万美元.

五、老牌名厂——任天堂不容任何人小看

不守游戏规则的马里奥64马里奥64作为游戏本身，具有无与伦比的游戏性和创造性，从游戏的开发和市场运作来看，也打破了游戏软件业的运行规则.马里奥64的开发成本是3千万美元.这是迄今为止最高的游戏开发成本.人们不仅要问:马里奥64是否能赚钱？回答是:马里奥64不需要赚钱！和所有的游戏不同，设计马里奥64的目的不是靠这个游戏给任天堂赚钱.开发马里奥的目的只有一个:使这个游戏质量超群！如果这个目的达到，第一可雄辩地证明N64的硬件机能，从而推动玩家购买N64主机的愿望，第二可为独立软件开发商竖立一个榜样和标准，增强他们对N64的信心.因此马里奥64的开发者无需考虑成本因素，只需考虑技术因素（多幸福！）.马里奥64带给任天堂的利益是不能用其本身赚了多少钱来衡量的，马里奥64是任天堂公司整个市场战略的一部分.无可否认，马里奥的开发人员并没辜负这3千万美元，他们开发出迄今N64上最好的最具革命性的游戏.据保守的估计，这3千万美元的投入产生的间接效益相当于2年内为任天堂带来2亿美元的收入.

当然，任天堂自己制作游戏，不必象独立的第三方软件开发商那样，要付给任天堂自己出高额的红利（版税）和生产费用.因此，节省下来的钱可全数投入开发中.如果第三方软件开发商要开发马里奥这样的游戏，如果他们也投入3千万美元的话，那么游戏最终的零售价将高达100美元才能使公司的投入产出相抵，赚钱几乎是不可能的！简言之，马里奥64是少数几个只有象任天堂那样的硬件厂商才作得起的游戏

六、究竟谁在赚钱？出乎意料之外……



与一般人的想法相反，软件发行商们最近亏损严重.赫赫有名的Acclaim在96年亏损了2亿美元，Microprose亏了4千万美元，Mindscape亏了5千万，Virgin亏了1千四百万.游戏业究竟是怎么搞的？人们不禁要问:是不是游戏业的黄金时代过去了？怎么靠游戏赚钱越来越难了？是不是游戏出得太多了？也许游戏业需要另一次的重整了！



宿命传说

精雕细琢
强劲登场

时下,RPG 游戏多以大手笔、多线式为目标,因此通关时间决不会短,五六十小时已是稀松平常。为了弥补长时间攻关所带来的厌烦感和增加游戏可玩性,一些调解气氛的 MINI GAME 就显得至关重要了。下文最后部分将对今作的 MINI GAME 进行专题综述。



PS 厂商:NAMCO 类型:RPG
发售日:97 年 12 月 23 日

良好的耐玩性与前作的人气度致使今作的发卖必然成功!

(续上期)再次见到菲利亚和神剑,主人公很高兴。从菲利亚口中得知了神之眼再一次失踪的消息。于是,两人从新施塔特(ノイシユタシト)乘船前往首都达利尔谢德(首都ダリルシエイド),可在未找齐同伴时是不能进入王城的。那么,首先来到海德堡王宫(ハイデルベルグ王宫),主人公在这里见到了已经成为国王的伍德洛和久别的切尔希。伍德洛得知神之眼再次失踪的消息后,毅然放弃王位加入了队伍。而后,在达利鲁休多(ダリルシェイド)东面的克莱斯塔(クレスタ)中遇到了为孤儿院工作的鲁蒂。

●达利鲁休多(ダリルシェイド)

返回达利尔谢德王宫与国王相见,他为众人讲述了神之眼丢失的经过……在神之眼失踪后,有两个人也失踪了,他们就是主人公以前的伙伴里昂和曾经赠送世界地图的仙境之王社社长。国王认为神之眼的失踪一定与他们有关,并命令众人前往海格的家中调查,寻找线索。

当主人公来到海格的家时,这里已有许多仙境之王的社员在此调查。在一间小书房内,主人公发现了一本标有天秤座·Ⅳ(ライブラ·Ⅳ)的书,这好像是句暗语。询问大厅中的社员后得知,它指的是北方小岛上仙境之王社的秘密工厂(注:一定要与多位社员充分交谈才行)。

返回王宫汇报情况,国王已为众人准备了只前往北方小岛的船支。

●仙境之王社(オベロン社)的秘密工厂

在工厂中有些门要取得蓝色和绿色密码卡后才可进入,而打开保安系统则需红色密码卡(密码是 3 和 4)。之后,前往工厂下方的洞穴,在洞穴尽头见到了菲利亚和海格,海格利用菲利亚的女友作人质,让他对付主人公。事已至此,菲利亚只好承认盗取神之眼确实他们两人早有预谋的,而以前和主人公在一起只是利用众人找到神之眼的下落。更令人吃惊的是,菲利亚竟是鲁蒂的哥哥。话音未落他便向主人公发起了攻击。将其打倒后,海格将洞穴炸开,用海水将众人拦住。主人公一行被海水冲到了飞行龙边,爬上飞行龙但却没有看到菲利亚……

飞行龙刚刚升上天空,小岛就沉入了大海。就在这时从海里冲出一座城市,并飞向了天空。接着,从城的下方打出了一道光在地面上产生了巨大的爆炸,并很快与以前就浮在空中的城市连在了一起,形成了一块空中大陆。神剑告诉主人公这座空中都市名叫戴克罗夫特(空中都市ダイクロフト),在城市下方安装着天地战争中的最强兵器“无差别地壳破碎兵器”,而这武器的能源就来自于神之眼……

众人想利用飞行龙冲上空中都市戴克罗夫特,但因飞行龙的飞行上限不够高故没有成功。飞行龙也因此受到了损伤。无奈,只好先将它停在达利鲁休多进行修理。而后,众人准备进入王宫向国王报告情况,这时神剑告诉主人公,在天地战争中还有一座名叫拉蒂斯洛(ラテイスロウ)的城市可以飞上天空与戴克罗夫特接触。而拉蒂斯洛就是以前曾经到达过的海底都市。那么,告知国王后就可乘船去寻找古城了。

●拉蒂斯洛(ラテイスロウ)

沿着航道航行,在半路上遇到了已浮出水面的拉蒂斯洛。进入城中再次来到以前得到神剑的地点“中枢机构”,在此见到了一台名叫西特拉(ヒトラー)的电脑。它曾经是地上军的司令官,也是这座古城的主人。它因为感到了戴克罗夫特的出现才浮出水面的,但由于在海底的时间过长,有些部件已经失灵了,若想再次飞上天空需要一张启动光碟,而为了应付飞行中的复杂操作还需要一位有飞行经验知识的人。另外,神剑依克迪诺斯(イクテイノス)已经破损,只有在空中都市才能将其修复。之后,西特拉交给主人公一只“角笛”(作用:码头处召唤海龙,从而在海中自由来往)。那么,首先利用海龙前往各地寻找伙伴吧。他们分别是:摩流地区(モリュウ)中的强尼;海德堡王宫的切尔希;撒利尔(サイリル)中的玛丽和在新施塔特(ノイシユタシト)斗技场中的麦迪(マイティ)。

为了寻找有丰富驾驶经验的人就要去迷路神殿(ストレイライズ神殿)中的知识之塔。来到迷路神殿在塔顶见到了艾尔茨,在他的推荐下众人请到了祭司艾利特(エリート),将其带回拉蒂斯洛后,西特拉告诉大家启动光碟。

之后,众人前往主人公故乡西侧的湖中神殿。

在神殿内共有三道大门,每开启一道门就需要一位拥有神剑的人留下看守。但不要让主人公留下,否则会影响一些有用道具的取得。

拿到光碟,正当众人准备离去时天空都市再一次使用了无差别地壳破碎兵器……空中大陆越来越大,逐渐覆盖了整个大陆并遮住了所有的阳光。众人急忙返回拉蒂斯洛(在回去之前可以取得一样有用的道具"幼稚三轮车",方法见下文)。

●空中大陆

返回拉蒂斯洛,将启动光碟交给西特拉之后拉蒂斯洛便成功的升空并停在了空中大陆上。西特拉为大家展示了空中大陆的地图,并告诉众人在这里的每一座都市中都有一间传送室,从那里可以到达另一个都市。拉蒂斯洛的传送装置与地面上的达利鲁休斯相连接,可以通过它回到达利鲁休斯进行休整。之后,大家离开拉蒂斯洛,前往最近的都市依格那希(イグナシー)寻找通往戴克罗夫特的传送室。

●天空都市依格那希(イグナシー)

依格那希在拉蒂斯洛的右方。进入其中,左侧有一个传送器,因暂时不知会被送到什麼地方所以不去理会。继续前进,由左方走进迷宫,这里并不复杂,很快就能找到传送室。传送装置是一个被四色门包围的光柱。从蓝色门进入可传送到依格那希;从黄色门进入会被传送到反物质地区(アンスズーン);从红色门进入会被传送到施赛尔(シュサイア);从绿色门进入后被会传送到洛狄昂(ロデイオン)。这里的传送点虽多,但却没有通往空中都市戴克罗夫特的,那么先不要急于进入任何传送器。继续前进将发现一间被破坏的传送室,这一定是通往戴克罗夫特的传送装置。由于不能启动,众人只好先回拉蒂斯洛想办法。

返回拉蒂斯洛,西特拉会向大家推荐另一种前往戴克罗夫特的方法……经过施赛尔(シュサイア)抵达米希克海尔(ミシクハイル),在那里乘飞空艇就能进入戴克罗夫特。

●施赛尔(シュサイア)和米希克海尔(ミシクハイル)

再次进入依格那希,通过传送装置就可到达施赛尔。这里的所有敌人都是能够看见的,并且踩亮地上的黄灯可以挡住敌人的行动(只有取得本层所有跳动的小球后才能通过传送装置进入下一层)。

离开施赛尔向北走不远就会见到米希克海尔(红色建筑物)。这里好像是个机械世界。在迷宫中有许多地方是要打开相应的开关才能通过的。其中最难的是一组滑车,通过的关键在于上方的三个滑车开关,只能将红色和黄色的开关打开,而蓝色的开关是不能开的。另外,迷宫上层会出现一些时隐时现的通路,只有看准时机使用加速跑才可顺利通过,否则就会掉入下一层再次从头开始。

在迷宫的尽头将到海格的手下兰芬特(レンブント)和玛莉安(マリアン)。在众人的劝说下玛莉安同意帮助大家找到海格,而那个看似傻乎乎的兰芬特却在一旁使用电击器偷袭了众人。因为电压并不高所以大家很快就清醒了过来。兰芬特在大惊之下以玛莉安为人质向上方逃去,众人虽极力追赶,但兰芬特还是登上了秘密研制的"二足步行虐刹兵器·炼武乱屠一号"。在机器启动后,众人的HP被减掉大半。在与其作战时先要补充大家的HP补充,而后将其逼至角落拼命击打。

在爆炸声中兰芬特和机器一起消失了,大家救出玛莉安并告诉她菲莉亚的死讯,玛莉安十分伤心。众人用救生艇将她送回陆地。之后,乘飞空艇向空中都市戴克罗夫特驶去,但就在马上抵达时却被守卫龙发现,随后戴克罗夫特防护罩立即启动,成功地阻止了飞空艇的进入。没办法,众人只好放弃计划,返回拉蒂斯洛。

经神剑的提示得知,原来守卫龙的控制中心就在克劳蒂斯(クラウデイス),可以通过反物质地区到达那里,但这对于防护罩却不会起到任何作用。众人只好先去海尔莱奥斯(ヘルレイオス)将神剑依克迪诺斯修好再说。

●空中都市洛狄昂(ロデイオン)和海尔莱奥斯(ヘルレイオス)

要想到达海尔莱奥斯就要经过洛狄昂,那么来到依格那希,在传送室内由绿色门进入光束到达洛狄昂。这里的迷宫十分简单,出了洛狄昂向东抵达海尔莱奥斯。在其中一共可以找到四个密码,它们分别代表四个日文字符,在输入密码时按照1、4、1、1、2、3、3、4的顺序输入即可。另外,还有一道需要密码卡才能通过的门。历经险阻,终于来到了迷宫尽头,在这里将见到曾帮助过主人公的先境之王社的伊莱努。主人公不原与她交手只好苦苦劝说。可伊莱努却很不耐烦,她认为只有海格才能利用神之眼的力量创造出和平的新世界。没办法,只好开战……伊莱努被击败后终于觉悟,在告诉众人神剑修复设施的位置后便自杀了。此时主人公由于悲痛而留在这里,由伍德洛带领伙伴们进入旁边房间,在那里不但修复了神剑还制造出了对付防护罩的"镜面物质粒子化装置"。现在只要将守卫龙消灭就可能进入戴克罗夫特了。

●空中都市(アンスズーン)和克劳蒂斯(クラウデイス)

要到达克劳蒂斯就要先经过反物质地区。那么从黄色门进入光束被传送至反物质地区。起初,这里没有一点光线,要先通过一个十字路口,再向下走发现三只发光的老鼠,将它们击败后得到金、铜、铁三把钥匙,从而进入上方的门,开启一部机器才能使整个反物质地区就会亮起来。

离开反物质地区向东北方走就会见到绿色的克劳蒂斯。克劳蒂斯的难点是行星地图的组成方法。首先,应在地图室二层把中心镶有星星的水晶从左面的洞拉下一层,回到一层发现星星水晶已经碎了。接着在一层将太阳水晶置于上方,月亮水晶置于下方,而后将较小的水晶移入左下方的黄圈内。在水晶和黄圈组合后,把它推进右面的洞中,再使用雷神戒指向太阳水晶发射一道光线。这样才能出现密门,而里面就是守卫龙的控制装置。可是,令众人没有想到的是,看守在这里的竟是以前的朋友巴尔希克(バルシク),他也是听信了海格的谎言。对于大家的劝说不但不与理睬反而发动了进攻。巴尔希克被击倒后,大伙启动了守卫龙的自毁装置……

●无差别地壳破碎兵器

在飞空艇中使用"镜面物质粒子化装置"使戴克罗夫

特周围的防护罩消失。这样，飞空艇顺利地进入了戴克罗夫特城下方的“无差别地壳破碎兵器”中。这里的大迷宫一共有六层，当到达顶层后又会被传送回一层再次走一回。再次来到顶层，众人终于见到了找寻已久的海格。主人公看在他曾有助于自己的份上对其进行劝说，而海格却毫不犹豫地拿出神剑崩坏赛利奥斯（ヤベルセリオス）疯狂地向主人公扑来……

在大家的努力下终于将海格击倒了。临死前，海格似乎恢复了本性，他说自己已被别人操纵……就在此时，一个名叫米克特兰（ミクトラン）的男子出现了，原来他就是天地战争中天上的帝王，也是这一切事件的幕后操纵者。他拣起失落在地上的神剑崩坏赛利奥斯，并使用精神力量将它进化为第二形态。这时，米克特兰轻易地就将众人打倒在地，并再一次向地面做出了攻击。之后，他把贝格兰与戴克罗夫特分割开，将众人与贝格兰一同坠入了海底……

●最后的准备

众人被正在航行中的赛特（スエイト）所救。大家一起来到王城面见国王，报告所发生的一切。国王告诉主人公，与拉蒂斯洛已经失去了联系，而且通往拉蒂斯洛的传送点也失去了作用……这时，得到士兵报告全国各地相继出现了米克特兰的手下，国王急忙分派人手去各处进行抵抗。

此时，众人可以前往哈曼兹村中与敌人交手。而后返回王城，国王会召集大家上楼开会。在会议中得知这里正在打造 LENS 炮，以便于向空中都市发动进攻。另外，还获息若想提升神剑的力量，就要去北面山中的神剑研究设施（ソーデイアンの研究设施）。

随后，经国王同意后，众人先去了神剑研究设施。在神剑研究设施中有些路需要使用雷神戒指才可通过，而且开启某扇门还需将光线折射到上方的仪器中。最后众人来到研究室将神剑分别放入仪器中，经过强烈的电流刺激，神剑的实力得到大增。之后，众人为了寻找修复飞行龙的材料前往舢板村ジャンクランド）。进入洞窟之前一定要在村中道具屋中买 15 个解毒丹，进洞后那些白色的气体是有毒的，只有使用解毒丹才能通过。另外，洞内的许多石壁都可以打破，从中可以找到一些有用的道具。最后在洞窟深处找到生体金属维尔赛卢姆生体金属ベルセリウム）。

众人赶快回到王城，将生体金属维尔赛卢姆交给了正在修理飞行龙的工兵。这时，LENS 炮已经完工，但因没有足够的 LENS 无法发射。国王告诉主人公在国内的三个村子中各自有一块 LENS，如果全部取来，就足够发射之用了。而且欧那德村（アルナイダ）的村长因为避难已经来到了王城，现在就在会议室中。于是，首先来到会议室，与哈曼兹村村长交谈，得知欧那德村的 LENS 已经被盗，而盗贼就躲藏在迷路神殿外的树林中。众人赶到树林，果然在石碑处遇见了盗贼，将他消灭掉就可以得到一块 LENS。接着来到哈曼兹村，村中的 LENS 就在以前见过面的沃尔特（ウオルト）手中。最后来到克莱斯塔（クレスタ），与村长交谈，起初村长因为关心全村人的安危而不愿说出 LENS 的下落，后来在其妻子的劝说下才说出 LENS 就藏在孤儿院中的大树下。众人急忙来到孤儿院，在大树下仔细寻找却没找到，后来在孤儿院教师的口中得知，孤儿院以前的那棵大树已经被砍掉，而大树原来的位置就在现在的仓库处。进入仓库经过认真寻找（一格一格找）才得到 LENS。

回到王城，将所有的 LENS 交给村边的士兵，而后向国王做汇报后休息。第二天众人在 LENS 炮前观看发射，可空中大陆没有受到一点损伤。正在大家感到失望的时候，空中传来西特拉的声音，它告诉众人空中大陆已经启动了空中防护罩，所以 LENS 炮的攻击是无效的。现在唯一的办法就是用 LENS 炮攻击停在大陆上的拉蒂斯洛，用强大的爆炸将能量防护罩炸开。但这样西特拉就会同拉蒂斯洛一起毁灭。在西特拉的催促下，主人公终于将 LENS 炮的威力调到 120% 向拉蒂斯洛打去，不出西特拉所料，能量防护罩被炸出了一个大洞。众人乘上飞行龙向空中都市戴克罗夫特飞去。（如在飞行龙中选择第二项，可自己控制行驶方向）

●空中都市戴克罗夫特（空中都市ダイクロフト）

经过多次的努力，众人终于进入了戴克罗夫特。这是一个水晶的世界，迷宫的路线比较单一，难度不大，只有七块水晶的谜题比较困难。主人公一人被传送到七块水晶的迷宫中，发现七块水晶的摆放方向分别是：透明水晶指向左，深蓝水晶指向里，紫色水晶指向下，红色水晶指向右，天蓝水晶指向左，黄色水晶指向上，绿色水晶指向右。之后，就可以通过下方的传送点与大家会合了。另外，在迷宫中某处会将大家分散传送到另区域，一定要将大家找齐后方才可通过（第二次再经过此点就不会有事发生了）。

在迷宫的尽头众人见到了米克特兰，但他却不与众人交手，而是唤来了死去的菲利亚。他现在已经成了一个像僵尸一样的人！没有办法众人只得和他交手。在将他打败后米克特兰带着大伙来到了戴克罗夫特的核心。在神之眼前，一场宿命的决斗开始了……

起初是米克特兰手持崩坏赛利奥斯与众人决斗，他的实力很强，而且时常飘浮在空中，很难击中他。但在大家的努力下还是将他打倒了。之后，他在一阵狂笑中借助神之眼的力量，变身成一只巨大的怪物。这次的战斗非同寻常，除了怪物的 HP 较长外，它的魔法更是致命的，几乎在它每次使用魔法后，我方都会有伙伴倒下。这时千万不要停止攻击使用恢复道具。因为怪物魔法速度十分迅速，因此主人公应该连续攻击它，不给其使用魔法的机会。而此时再用恢复道具复活队员。

经过长时间的苦战，米克特兰终于倒下了。这时神之眼也失去了控制，空中大陆开始崩溃，大量的石头砸向地面，眼看地上世界就要毁灭，神剑们毅然决定要与神之眼同归于尽，使空中大陆彻底消失。众人当然不忍，但是为了整个世界的存在，只好把四把神剑刺人神之眼……随后，众人乘飞行龙离开了空中大陆，伴着剧烈的爆炸，空中大陆化为乌有，世界各地虽然遭到了严重的破坏，还是保存了下来。在人世的光明与黑暗中，宿命之战终将轮回。

软件的耐久度和趣味性源自这里

■打蜜蜂游戏：摩流地区（モリュウ领），与中部小广场上的猫人纳夏塔（ナシャディー）交谈则会出现怀旧的"打蜜蜂"游戏。根据不用的分数获得不同的战利品。如果玩家突破 100000 分大关就会得到最高大赏——力量武具（フォースリグ）。

■搬石子趣味游戏：同样是在摩流地区（モリュウ领）广场上，东北部有一位狡滑的猫人纳夏希（ナジャシー），他会邀请玩家进行搬石子的趣味游戏。规则是：双方每轮均可拿走 1 至 3 枚石子，但谁取走最后一枚石子就算失败。取胜的关键在于，令对方应取石子时的石子数处于 29、25、21、17、13、9、5。另外，根据不同的石子数有时还要在最初让对手首先选取。

■脱逃游戏：在海港城镇晨克（港町チェリク）可以与长老的孩子进行"脱逃游戏"。主人公要利用高速奔跑躲开四个速度卜通的人的追捕。如果与追捕者面对面接触，或是被其卡在死角中就告失败。若主人公躲避二十秒以上便会得到不同的道具作为回报。如果能够坚持一百秒就会出现意想不到的收获。

■种子种植：主人公故乡利纳村（リーネの村），在村口的田地里有一位专门进行种子种植的老人（マギーおばさん），与其交谈就可以选择携带的种子种植，而后在经过三次施肥后便会得到不同的果实（道具）。但要注意每次进村只能进行一次施肥。

■二十一点：在新施塔特（ノイシユタシト）的酒店里与塔欧（デイーウー）进行二十一点游戏。规则是：回答他的四道问题，每次选择不同的答案就可获得不同的点数。在答完问题后如果分数低于二十一点，就可收回赌资；如果分数等于二十一点，不但收回赌资还可得到道具（比如战斗中回复 TP 的ナンタルリング）；不过若超过二十一点就算失败。

■"音速贵公子"的称号：在新施塔特（ノイシユタシト）的花园中与主持会议的女士（司会のお姐）交谈便可同一名叫玛希哈（マシハ）的少年赛跑。途中要以地面的红色箭头为标记，共跑两圈。获胜后就可从伯爵夫人那里选择一些道具作为回报。当三次获胜便会得到"音速贵公子"的称号。而且随着游戏的推进仍可以回到这里进行比赛，当然奖励的道具也是不同的。值得注意的是，主人公在赛事中要特别注重"卡位"，选择最短的路线。

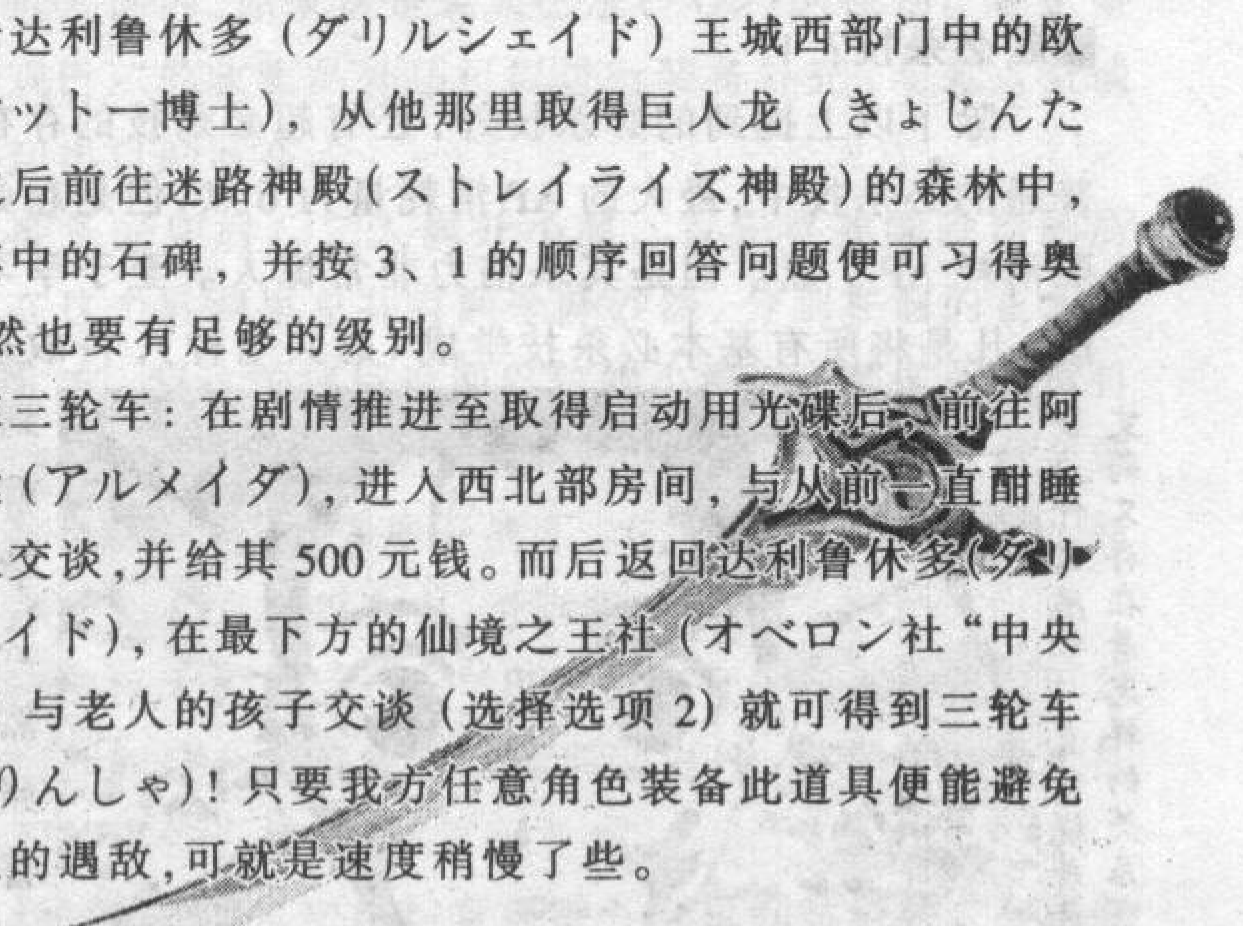
■有关斗技场：同样是在新施塔特（ノイシユタシト），当游戏发展至后半段便可进入建成的斗技场挑战。在连胜 8 位对手后会遇到麦迪（マイティ），将其击拜就会加入队伍，并获得贵重道具。而在天空大陆将阳光完全遮挡后，与此城最高建筑物顶上的青年交谈就会得到特殊人场卷（ウイブチケシト），此时再回斗技场挑战便会遇到较以前强几倍的敌人，特别是最后出现的火属性敌人（不能用主角所持神剑击打，否则只能为其加血）。当把最终敌人战胜后就会出现传说中的贵重道具——连杀披风（コンボマント）。这是相当于前作中"超任手柄"的道具，装备后可进行奥义的搓招输人！

■有关主人公的奥义：奥义是玩家观注的热点之一。游戏中总共可习得 16 种奥义。其中 8 种是在单纯的升级过程中获得，而剩余 8 种要在达到一定等级后阅读分散于各地的神秘石碑，并正确回答问题后获得。下文将列属两种最难习得奥义的取得方法。

■奥义——红莲剑：在阿鲁曼达（アルメイダ）宿屋前与??? 神秘男子交谈，他首先会问旁边那位女子的姓名是什么？此答案为 2。而后他还会连续提出有关本游戏的 50 道问题（每题必须在 4 秒钟内做出回答）！如果答对 38 道以上就可习得奥义——红莲剑，全部答对则可获取チャネリング。50 道问题的正确答案依次为：2、1、4、3、3、4、2、2、1、3、2、1、4、3、3、4、2、1、3、4、2、2、1、4、2、3、4、1、3、4、3、1、1、3、3、1、4、1、4、2、4、2、4、1、3、2、4、3、4、3。

■最终奥义——皇王天翔翼：游戏最后阶段，飞行龙修复后，先不要急于前往天空都市。

在登上飞行龙后选择第二项，自己控制其行驶方向，从而抵达（ジャンクランド），再由此向西南移动一点儿降落在沙滩上。在沙滩与平原接壤的某处可进入隐藏的种子商店（たね屋），从种子博士（たね博士）处购买一枚ラナクアル。此时返回主人公故乡利纳村（リーネの村），将种子交给种子种植老人，然后施肥三次，依次选黄鸡肥料、青汁肥料、黄鸡肥料，这样便结出扁扁种子（ペンペンのたね）。再次将这枚种子种下，三次施青汁肥料后结出（チャラックのたね）。再将这枚种子种下依次施赤味肥料、青汁肥料、黄鸡肥料，最终收获黄金种子（おうごんのたね）。将它交给达利鲁休多（ダリルシェイド）王城西部门中的欧特（オットー博士），从他那里取得巨人龙（きょじんたつ），之后前往迷路神殿（ストレイライズ神殿）的森林中，阅读其中的石碑，并按 3、1 的顺序回答问题便可习得奥义，当然也要有足够的级别。



■幼稚三轮车：在剧情推进至取得启动用光碟后，前往阿鲁曼达（アルメイダ），进入西北部房间，与从前一直酣睡的老人交谈，并给其 500 元钱。而后返回达利鲁休多（ダリルシェイド），在最下方的仙境之王社（オベロン社"中央本店"）与老人的孩子交谈（选择选项 2）就可得到三轮车（さんりんしゃ）！只要我方任意角色装备此道具便能避免地图上的遇敌，可就是速度稍慢了些。

文：金星、史磊　　责编：PERFECT

异度装甲

新品尝试 闪电出击

作为史克威尔首款可作360度自由旋转的作品，《异》确实显示了许多新意之处，我想每一位上手的玩家均会深切感受到的，但就在这种种新意的同时《异》也暴露了不少问题，比如没有地图设定、角色造型不佳。看来希望创新的史克威尔确实还有很长的路要走。

PS 厂商：SQUARE 类型：RPG 发售日：98.2.11 媒体：CD×2



系统、要点及众多敏感问题综述

■**个人战斗技巧**

在今作的战斗中，每一个角色都将拥有其不同的AP值。比如在游戏的开端时，主角的AP值就有4点，玩者可利用这4点的AP值作出适当的行动。而AP值是会因角色级别提升而提升的。不过要如何才可作出适当的行动呢？

在与敌人战斗时，玩者可选择普通攻击与特殊攻击，特殊攻击会消耗角色的EP值。而普通攻击则分为轻、中、重三种，要消耗AP值。不过，一种攻击是不会消耗所有AP值的，所以玩者可以自行组合攻击方式。

■**强劲的连杀**

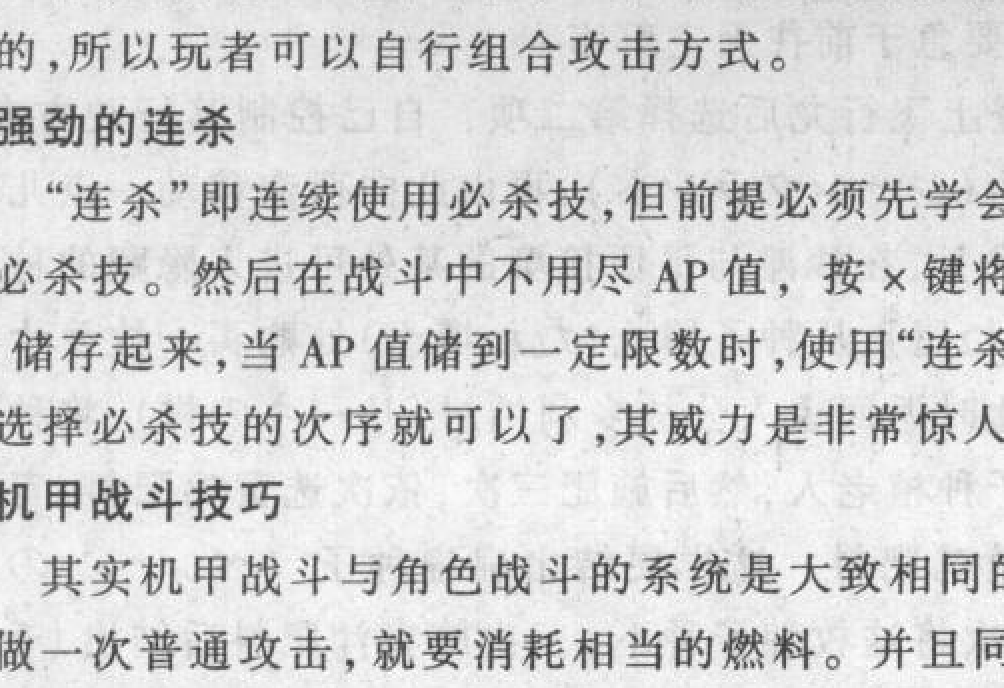
"连杀"即连续使用必杀技，但前提必须先学会至少一招必杀技。然后在战斗中不用尽AP值，按×键将剩余的AP储存起来，当AP值储到一定限数时，使用"连杀"指令，再选择必杀技的次序就可以了，其威力是非常惊人的。

■**机甲战斗技巧**

其实机甲战斗与角色战斗的系统是大致相同的，机甲每做一次普通攻击，就要消耗相当的燃料。并且同样分为轻、中、重三种攻击，分别消耗燃料10点、20点、30点。但是机甲燃料必须在特定的店铺里才能补充。

■**超必杀技？！**

除了以上提到的必杀技外，还有超必杀技的存在。在普通的必杀技中，最大的AP消耗量为6点，但是超必杀技要消耗AP 7点。但是其杀伤力非常惊人。至于学习的方法，凡是将所有基本必杀技学成（总共七种），待故事发展到终期就可以学习超必杀技，然后依照学习普通必杀技的方法，就能学成超必杀技。



▶为什么恶梦一直困绕着黄？他与艾莉又存在着怎样的关系呢？

■**机甲必杀技又如何学会？**

不要以为只有角色才可使用必杀技，其实机甲也是有的，而且机甲的必杀技是因驾驶者所学会的必杀技而得来的。例如主人公黄学会"武技雷迅"，其机甲艾鲁·托姆就会拥有"武技雷击"。但要如何使用呢？只要在机甲战斗时，ATTACK LEVEL大于或等于1即可。可有些必杀技是必须在特定情况使出的，如下：

ATTACK LEVEL1:	武技雷击	武技烈风
ATTACK LEVEL2:	武技破山	武技龙天
ATTACK LEVEL3:	武技雷舞	武技龙舞

■**特殊装置**

在机甲装备中是有一种被称为'特殊装置'的配件，当机甲装备了这些装置后，便能在战斗时回复机体HP或使出特殊攻击。但是这类特殊的技能往往会消耗很多燃料，如果控制不得当，燃料的消耗就会比通常状况多出数倍！

■**机甲指令解说**

攻击：与角色战斗时一样，分轻、中、重三种攻击。

特殊装置：如果机甲身上装有特殊功能的装备就可使用此指令。

エーテル机关：利用一种特别装置令机甲使用驾驶者的特技。

CHANGE：防卫指令，除了可降低损伤外，还可回复少量燃料。

BOOSTER：启动BOOSTER后，机甲的攻击力、速度都会大为增加，可燃料的消耗也会随之大增。

■**竞技场**

当故事发展到中段时，玩者便可到格斗场参加机甲竞技赛。方法是以三局两胜、一对一的形式来进行，这时玩家可自行控制机甲参加战斗。如果取得胜利，就会获得丰富的礼物和金钱作为奖励。顺便提一下，这种模式是对应震动手柄的。

操作方式：

方向键：控制机甲移动、□键：跳跃、×键：猛冲、△键：轻攻击、○键：重攻击、R1键：特殊攻击、L1键：防御

一个丧失记忆的少年要如何面对自己的命运呢？

在北半球的伊布利亚(イブニア)大陆，北部的柯斯莱布和南部的阿魏数百年间一直战事不断。他们发掘出太古文明的人形兵器，通过教会的修改成为机甲。

拉汉村(ラハン村)，正在房中画画的主人公黄打算休息一下，在进入对面房间向仆人招呼后得知三年前的事……黄被一个蒙面人抱着来到这里，由于那时的他昏迷不醒，于是村长决定把他留在村中。

黄上来到1F与好友迪莫斯(ティモシー)相见。此时的迪武斯正因明天婚礼的事而烦恼……而后，黄来到东面雅露露(アルル)的家，她肯求黄前往北方的史丹博士处借相机。答应后，黄向北方的山路前进，跳过石崖，渡过木桥就可到达史丹博士的(シタンの家)。进屋后会遇到他史丹的太太唯(ユイ)和女儿美多莉(ミドリ)，从她们的口中得知博士就在后方的小屋内。其实博士正在屋顶修理机械部件……

晚饭后黄返回拉肯村，在途中他看见一队机甲从空中掠过，此时博士也赶来了，他们感到形势不妙，便飞奔回村。可惜为时已晚，拉肯村已是一片火海。黄找到好友迪莫斯和雅露露，叫他们二人到安全的地方躲避。就在此时，黄发现一部特别的机甲正在呼唤自己，而后便不自觉地驾驶起这部机甲。不管怎样，先利用机甲向入侵村子的敌人攻击吧。可敌机数量众多……

当敌人的指挥官出现后，史丹博士恰巧找到雅露露的弟弟丹(タン)，但此时迪武斯被敌人发现了，黄刚想上前相救，可惜为时已晚，他亲眼看着好友迪武斯被杀了……

黄醒来后，发觉旁边正是村民和博士，当黄上前问发生了什么事时，却无人回答，只是指责黄是杀人凶手，而且众人也变得害怕他了。不知所措的黄只好听从史丹博士的意见，离开拉莫村，展开了新的旅程。

黄向西南方行进抵达黑月森林，其中向西行会见到一个小怪物，跟着他的前进，跳上断木西行，避开滚来的石球继续前进。突然，出现了一位神秘少女用枪指着他，并询问出口的所在。就在此时，神秘少女遭后方的怪物袭击，黄见此情景，奇怪的喊出"艾莉"这个名字，并上前将怪兽击倒。晚上，二人在森林过夜，交谈中得知原来这位神秘少女的名字就叫艾莉(エリィ)！

深夜，黄梦到了儿时的自己……年幼的他因他无人帮助离开沙漠而痛哭，突然从背后伸出了援助的手……

天亮后二人向南方前进。途中她们便分手了。突然，艾莉遇上一条地龙，艾莉的叫声传到黄的耳边，黄立即赶到艾莉处，与地龙展开战斗。与其战斗数回合后，史丹博士利用直升机运来了机甲，驾驶机甲后便可取胜。

晚上，在黄睡熟后，史丹与艾莉谈起了空中要塞——索拉利斯(ソラリス)……艾莉由于有要事做，便离开了黄。

翌日清晨，二人为了找寻机甲零件向西南的达捷鲁(ダジル)进发。首先来到达捷鲁街南端的教会工厂，可是这里并没有机甲所需的零件。二人只好在村子里借用大型运输车把机甲运送到别处修理，进入武器屋附近的房间借下运输车后史丹竟一人车而去。为了追赶史丹，黄只好离开达捷鲁向沙漠的中部进发。

在途中会遇到数部机甲，黄跟追它们不久便发现了阿魏军的调查部队。黄夺下他们的电力车，继续向目的地进发，可没走多远就被敌人发现了，幸好史丹驾驶艾鲁·托姆及时赶来。黄利用机甲击退援兵后，出现了一位神秘的黑衣男子……在谈话中得知他是想利用黄的力量，而后黑衣男子便唤出怪兽与黄交战。

击倒怪兽后，机甲已不能再进行剧烈的战斗了，可就在此时阿魏军已包围了黄等人……黄和史丹被关进了运输车的牢房。在梦中，黄再次见到了黑衣男子和另一个打扮像他的人……

突然间一艘潜砂舰出现，它向运输船疯狂攻击，使运输船倾斜反侧，史丹和黄准备趁机逃离运输船。首先离开房间向东行取得强力的回复道具，而后向西直行，经过机房便可逃到外面。由史丹控制搬运架，黄经过搬运架上来，接回史丹后，将他送到安全区域。可是好景不长，海贼也派出机甲来应战，由于双方都误会对方是阿魏军的人而立刻交手。和对方激战数回合后，因对方的气热太强，使得沙漠下陷，二人因此跌入流沙。

跌入溶洞后，海贼巴尔特(バルト)与黄终于解除了误会，双方自我介绍后便决定一同找到出口。此时画面转到史丹那边，他乘上巴尔特的潜沙舰，正在地面上搜索黄和巴尔特二人。接着画面转回黄二人，他们首先向南前进，二人合力推开挡路的岩石，继续南行会发现一个小洞。离开机甲进入洞内，原来这是老人巴尔(バル)的住处。在这里除参观巴尔的收藏品外还可以进行装备补充。与老人交谈会得知出口的所在。

准备完毕后，二人离开小洞，首先寻找降砂器的所在。在这个乳洞里总共有两个降砂器，分别在洞的正北方和西北方，将这关掉后返回巴尔的小洞，此时他会帮黄打开防砂壁。继续前进，经两部升降机来到出口，在这里会遇到一部巨大机甲，随即展开战斗。它的攻击力异常强大，所有要多使用必杀技攻击它，否则很难取胜。

击倒巨大机甲后，黄与巴尔特离开钟乳洞，并与巴尔特的潜沙舰会合。黄在格纳库遇到史丹，可是黄并没有把钟乳洞的事告诉他。

经过居住区，史丹与黄搭乘升降机到达舰桥，与副舰长交谈后得知潜砂舰将要停泊在巴尔特的地下工场。

到达地下工场，由麦森(メイソン)带领黄和史丹到茶

室休息。不久，巴尔特会来邀请二人到作战指挥室，交谈得知巴尔特肯求黄救出自己的妹妹，但是黄并不想再参与战斗。他离开指令室到达巴尔特的房间，刚巧巴尔特进来，黄连忙躲藏起来，他听到巴尔特的话后离开房间。而后，乘升降机在潜砂舰上与巴尔特相见，他想说服黄参加这次行动，可是黄仍不是愿作战。接着，黄到达格栲库察看机甲，此时副舰长和史丹赶来，并带他去见巴尔特，希望因此可感动他。黄回到居住区休息，就在当晚该伯勒（ゲブラー）特务入侵，黄乘搭升降机到达舰桥察看，此时史丹叫黄前来助战，可是黄并没有作出任何行动。巴尔特和史丹只好先后出战迎敌，将入侵的敌人打倒后，黄亲眼看着孩子成为了攻击的目标，愤怒的他立即驾驶机甲投入战斗。在敌方 BOSS 出现后，三人合力将其击倒。

将入侵者击退后众人都向黄道谢，而黄也决定协助他们救出巴尔特的妹妹玛尔（マルー）。一切准备完毕，众人前往舰桥找到副舰长史希格尔德（シグルド）道别，而后向皇都阿巍进发。三人进入阿巍军的战舰，他们正向捉来的玛露问话，幸好她没有说些什么。

三人来到阿巍市的街头，找到酒店后，众人开始制定计划。而后外出准备，首先调查东面的井，发觉井口上了锁，于是向旁边的老人询问，得知他与孩子失散，黄便答应老人找回小孩。众人可在市区西北处的角落遇到那小孩，然后返回老人处就可取得井的钥匙（选：マルー救出）。

而后众人离开市区，前往北方的广场准备参加比赛。报名时注意选择自己的绰号（任意选择就行），之后回广场外与巴尔特会合。三人返回市区补充道具，准备完毕就可回酒店休息，等待明天的来临。

次日，众人离开酒店（选：了解），进入法蒂玛城（ファティマ城）。在选手室中黄竟遇到了雅露露的弟弟丹和一位了解主人公遭遇的蒙面人……

第一场，黄的对手并不强，不过由于对方也懂得回复体力，所以必须以‘连杀’来对付。击败他后第二场开始，黄也是以‘连杀’来对付，直到第四场，对手竟是丹！虽然黄不想伤害他，但却没有其他办法。最后一场的对手是刚才的蒙面人，此时黄的攻击变得完全无效，幸好他放弃了战斗。（注：由于黄与巴尔特的行动是同时进行，所以这段会经常转换画面。）

至于巴尔特方面，他跳进井内一直向北游去。在水门里，与旁边的老人交谈得知其妹就在城内，于是巴尔特一人潜入城内……经过数层楼梯，巴尔特在城 3F 的其中一房间内终于找到了妹妹玛露，可惜世事难料，阿巍军的军官拉姆萨斯（ラムサス）突然赶来，巴尔特只好与他拼死一战。

拉姆萨斯的攻击力很强，而且其战友麦恩（ミアン）会协助他回复体力，可说是比较难打的一场仗。对付他的最佳方法是用‘连杀’。这样他便会倒在地上，再加上黄的全力一击，可说是天衣无缝。此时从拉姆萨斯口中透露，曾见过有人使用与黄相同的招式。在黄惊讶之际，战斗的第二回合再次展开，此次是以二人合力对付他，击倒敌人后三人便可离开此城。

三人乘升降机，经通道来到阿巍军的空中战舰停泊所。而后，继续向南方的出口行进，途中与艾莉再次相遇。在艾莉的帮助下，众人避开追兵的视线到达机甲的存放库，此时，艾莉再此离队。

三人乘机甲返回潜沙舰。经潜砂舰到达目的地莉沙大圣堂，黄等人进入莉沙皇府，与路口前方的人说话后进入大圣堂。修女们看见玛露回到大圣堂后感到很高兴，于是咏唱圣诗起来。另外，这里有一幅画像上的少女很像艾莉，这究竟是不是巧合呢？大家都产生了疑问，便问玛露有关画的事时，可玛露并不清楚，她去找阿格奈斯（アグネス）打听，而黄等人就暂时回莉沙法皇府去。

回到莉沙皇府，在街市的东方听到麦森的声音，三人上前问过究竟，原来副舰长有要事找巴尔特。于是三人进入屋内，史希格尔德便讲起了自己的经历。

事后三人到会议堂展开夺回阿巍作战会议，他们决定使用声东击西的方法，而且决定明天立即实行。翌日清晨，黄在街市中准备好一切后就可去找巴尔特，之后众人回到潜砂舰。他们与玛露分别后便出发，而黄则驾驶机甲独自出战。

黄与数部机甲来到岩山，在这里认真搜索可找到不少道具。之后一直向东北方前进，跳过多个岩石会遇到一部绿色的机甲。黄可在这里补充机甲燃料和体力，而且还能购买机甲部件。当黄来到山项，发现该伯勒特务部队飞来阻拦，黄便决定留在这里应付，令其他机甲先与巴尔特会合。

由于现在的艾鲁·托姆没有回复体力的装置，因此在进入这场战斗之前必须装备，否则无法取胜，至于战法和以往一样，有必杀技就用，不要手下留情。当打败五部机甲后，艾莉不希望亲手对付黄，更不想使用‘DRIVE’这种精神强化剂。可是为了完成任务，艾莉还是服用了‘DRIVE’对付黄，战斗随即展开。她的浮炮攻击力很强，当打了数回合，黄已支持不住，就在艾莉准备最后一击之际，她的头部感到剧痛，停止了攻击。黄趁机制服了她，而后黄劝她离开该伯勒军，找回自由……事后黄离开此处，继续向岩山顶部行进。

画面转到巴尔特的潜砂舰。经过地下道到达皇城内，可并非预想的那样顺利，后都的士兵已包围巴尔特的军队，就在他们命令士兵开火时，麦森刚好驾驶史丹的直升机来到，于是巴尔特等人立即乘直升机回到潜砂舰。

接着，黄已到达目的地，可是却不见潜砂舰的踪迹，黄不理会潜砂舰是否存在，跳向沙漠追上敌人的部队。在敌舰的附近有不少机雷和敌机，若是碰到敌机就会进入战斗，若是碰到机雷，就会使机甲受伤，这点一定要注意，经过两部中型战舰后，就可遇到主舰。黄会和主舰的主炮作战，战法很简单，集中攻击中央的炮台便可。打倒敌舰后，从敌人的主舰里跳出了一架古怪的机甲，幸好巴尔特那方的机甲及时赶来助战。

将其击倒后，黑衣男子突然出现，原来他叫古拉夫（グ

ラーフ)。他打算赐力量给敌舰,得到力量的敌舰将黄身旁的机甲毁灭……另一方面,潜砂舰正被阿巍军追赶,而且还中了对方的鱼雷。巴尔特驾驶机甲应战,但是突然出现了一部神秘机甲,岂料拉姆萨斯驾驶的机甲向神秘机甲挑战,但因实力相差太远,拉姆萨斯惨败而回,巴尔特也难逃劫难,眼见巴尔特身处限境,便以潜砂舰撞向神秘机甲。不料它不但没有破损,还将潜砂舰举起,然后将之毁灭……幸好舰上的人及时逃脱。

画面转到基斯尼保国,总统捷古姆特(ジークムント)收到阿巍巨大爆炸的消息,但他并没打算向阿巍进攻。

镜头转向黄,他在梦中又见到了自己幼年时的情景,可惜此梦境并不长久,他很快就从梦中醒来。他从医生口中得知自己在罪犯收容所。这时从后方冲出一群犯罪者,他们要黄到去见他们的首领瑞高(リコ)。瑞高要黄进行洗礼仪式,于是众人来到街区,在旁边记录后便与瑞高说话,而后开始洗礼仪式。原来,所谓的洗礼仪式,就是要连续和他们战斗,战斗一触即发,对于黄来说,头四人都可以应付,但是到第五场战斗时,对手竟然是瑞高,黄并没有理会他的劝告,战斗随即展开,由于黄的实力不及于他,结果被击倒在地。

当黄醒来后发现自己在宿屋的床上,他为了找寻离开这里的方法,于是便决定外出打探情报,当他来到这区东南面的酒场时,遇上一名叫哈莫儿(ハマー)的兽人,他向黄表示,当有什么需要时就可找他(玩者可在这里购买道具)。黄离开酒场后便打算离开这收容区,不过还是被警卫截下来了,于是回到酒场找哈莫儿,可是他并不在。这里有位叫露尔(ルアア)的人在找黄,希望黄可以参加机甲竞技赛,不离开酒场,就在此时黄碰到哈莫儿,他便向哈莫儿询问有关竞技赛的事,当黄知道竞技赛的意义后就更加不想参加。

当黄回到宿舍后再次遇上哈莫儿,他说今天有新的医生来,可没想到新的医生竟是史丹。他将发生的事告诉黄后,便帮黄除下手上的炸弹铐(选:先生),可是并没有成功。不过听说只要在竞技赛里取胜就可得到特赦,黄听后便打算参加竞技赛。

黄和史丹一同前往竞技场,这时再次遇上露尔,她为黄参加比赛而高兴。黄、史丹和哈莫儿在机房调整机甲,而后就可以开始竞技(选:竞技开始)。可是就在第一场战斗中,机甲突然发生了故障……

黄因伤而卧床休息,在同一时间,地下水道发生了不寻常的事,瑞高的手下全都在那里遇害……黄终于在床上再次醒来,他决定前往竞技场。来到竞技场,向旁边的服务员查询后就可出赛(选:)。黄连续四场取胜后回宿舍休息,翌日,黄打算再次前往竞技场,不料瑞高前来拦截,他怀疑其部下在地下水道遇害的事与黄有关,黄为了洗脱罪名便决定跟瑞高一同到现场看看。 —待续—

致谢“北京游戏广场”专卖店软件支持

责编:PERFECT

沈阳家庭娱乐精品店

本店专营进口、国产中高档系列家用游戏机,品种全、质量优、价格低,竭诚为广大玩友提供一流服务。

经营品种:原装土星(SS)机、索尼(PS)机、任天堂N64机、世嘉五代、超任系列、任天堂(GB)手掌机、世嘉原装彩色16位手掌机及各种周边配件,其中包括光电枪、方向盘、记忆卡、SS4M加速卡、SS/PSVCD解码卡、光头,各种手制及SS、PS、MD、GB、GG机种软件和游戏卡等。

本店面向全国设有邮购业务,具体价格可电话咨询也可参照同期极低邮购报价。

地址:辽宁省沈阳市沈河区小北关街(惠工)92号 邮编:110013

联系人:赵三伟 电话:(024)8505596

电子游戏原画设定



《电子游戏原画设定》

16开本,224页。其中彩色32页,用进口铜版纸;黑白192页,用进口胶版纸精印。

定价:25元

4月底出版发行。

本书收集了电子游戏爱好者熟悉并喜爱的著名格斗游戏“街头霸王”系列、“X—MEN”系列、“侍魂”系列、“饿狼传说”系列、“龙虎之拳”系列、“KOF”系列等人物的原画设定;含彩色、黑白图像、原墨稿样千余幅。并附有人物背景、原画作者和游戏制作商的简介。本书图文并茂,适合于游戏及美术爱好者参阅和收藏。本书同时对青少年的审美观及智力的开发和对电脑图像的兴趣培养颇有助益。

发行:北京春城书社 联系人:薄国庆

地址:北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号 邮编:100027

电话:65060008—130 1391355219

次世代天空

盗墓者 2

难度超群 挑战玩家

复杂的迷宫、苛刻的操作这些"盗墓者"引以为荣的系统同时也使许多玩家在刚上手不久就已头晕眼花。PC 玩家尚可修改数据、反复存储，但 PS 玩家就远没那么"幸运"了。加之二代较一代的提升也不够立杆见影，因此劳拉在 TV GAME 玩家心目中的地位已有所下降。



PS 厂商：EIDOS | 类型：AVG
发售日：98 年 1 月 22 日（日版）

彻底揭示劳拉的冒险，肃清玩家闯关路上的一切险阻

第一关　万里长城

故事的序幕在长城脚下拉开。劳拉快速游过水池爬上石台，来到尽头的高台上（如果失手可要小心老虎）。从这里向前跳，再向右跳可捡起一**龙形物**后。爬上旁边石块，再跳到对面，进入一石屋。在其下层拉下开关，劳拉来到长城之上。先消灭掉煞风景的乌鸦，接着从右面的缺口跳下去。由池底秘洞拾起钥匙爬上岸后，打死岸边的老虎。再返回城墙上，用钥匙打开前面的门，进入时要当心咬人虫。

爬上梯子来到小阁楼拾起另一把钥匙，用它打开门后进入右面通道。捡起地上的药箱和子弹并拉出前面的石头，便来到一个水池中。别冲动，因为左侧的墙壁上正好有一条石缝可让劳拉安全通过水池。接着劳拉来到一狭窄通道前，别急先 SAVE 一回，再作深呼吸。好了，冲！一口气冲过通道，别停，迅速右转向右上角跑，并跳入坑中（因为后面有巨大石球追赶！），紧接一个左侧跳，拾起地上的物品并跳入对面的洞中，这样可躲开刀墙。

前面更是危机四伏，边跑边跳通过通道，左转迅速捡起地上的**龙形物**后，冲过前面通道，到尽头滑下后再紧接左跳，踏在空石板上，方可脱险。拾起药箱后，躲开前面的巨轮，再打死地上的害虫，来到滑索旁。先别急着滑下去，从这里向下爬，可以来到谷地，打死恐龙兄弟并拾得第三个**龙形物**。（对了，每关均有三个，即 SECRET。）返回峭壁上，沿滑索下滑到能落脚处，就立即松手掏枪，干掉前面的两只老虎，便可放心过关了。

第二关　威尼斯

从本关起，劳拉的主要敌人身上均有装备可捡，所以在激战之后，要记得打扫战场！

在电脑的指引下，劳拉来到了水城威尼斯。先消灭前面的敌人及阳台上的枪手，然后进入旁边的小屋，取得火柴后按下墙上的开关爬上屋顶。再打破窗户，跳到刚才打死枪手的阳台上拾起钥匙。返回小屋，再跳入河中。从门缝游入船舱，用刚拾起的钥匙开启船舱门，再按下按钮打开屋顶通道的门。现在你一定有一种驾驶快艇的冲动，别忙，先返回小屋，干掉刚出来的枪手并爬上屋顶。进入到刚打开门的屋子（当心狗咬人），拉下屋里的开关后打破窗户，并利用窗檐，跳到高处的门中拉下开关。这时，水渠的门已打开。现在，劳拉可以开着快艇去冒险了！进入水渠后，从右边的石台往上爬可得到一**龙形物**及装备，若从前面的瀑布滑下，便能在水底得到第二个**龙形物**。之后，劳拉驾艇来到一有窗的石台边，打死老鼠及窗内的敌人后，搬动开关拉开船闸，再拉动水中的开关就能驾艇离开漆黑的水渠。先加速撞沉河面上挡路的小舟，并在旁边的码头下船，打死对岸的敌人后爬上木箱并通过屋檐来到石桥上，干掉敌人后用捡起的钥匙打开门。

进入屋中，按下开关升起一道闸门，再返回艇上。在另一码头上消灭掉敌人后，进入旁边的屋中，拉下开关打开对面码头上的屋门，再进入此屋中可拾得一钥匙。但劳拉必须爬上二楼，杀敌后才能离开。用钥匙打开水雷旁边码头上的门，打死枪手，按下开关升起另一水闸，现在驾艇，在快艇将要撞上水雷前跳船（为通关作准备）。而劳拉可以驾驶另一艘快艇继续冒险。接着，来到一有斜坡的码头，爬上码头跳入小屋中，可拾得第三个**龙形物**及装备。然后，开艇进入对面的小屋按下开关。此时，水雷前的大门已打开，劳拉必须加速驾艇抄近道冲进大门过关（即从升起两道水闸的通道中走），而这一切得在钟响 12 声之前完成。

第三关　巴托利的藏身之处

劳拉下艇来到码头上，消灭掉打手及老鼠，按下码头尽头的开关，打开博物馆的大门。冲进大门，打死枪手后到左边通道，躲过雕像的攻击，进入一黑屋拉动开关，这时另一侧的大门已开。而后打破窗户进入旁边的院子并杀死狗后可取得一些装备。现在，让劳拉利用斜坡跳上二楼，推开巨石冲跳到对面的平台上，再用"壁虎功"来到前面的阳台上。此时要利用冲跳及反弹跳进到打开的门中，消灭掉枪手和狗后，拉下二楼墙角的开关，便打开了通往阳台的门。在此阳台取得一**龙形物**后，再回到此屋，打破窗户干掉枪手，从窗户进到另一房间。

一场激战之后劳拉觉得壁炉里的墙壁很可疑，推动它果然出现了秘道，连蹦带跳躲过铡刀及火炉，进到另一大厅。摆平枪手后，利用斜台，跳上吊灯，再利用最高处的吊灯跳到墙边的搁板上，拉下开关，画像居然被打开了。接着，利用房梁跳到对面阁楼上，干掉打手拉下最高处的开关，可改变吊灯的位置。现在就可以踩着吊灯去取钥匙了！然后回到窗边的搁板上，拉下开关，打破窗户，从外面的洞跳下去。落入水后，拉动水中开关打开水闸。在水道的最深处可取得另一**龙形物**。回到岸上，用钥匙打开图书馆的大门，紧接着摆平里面的枪手们。爬上里面的书架，拉动上面的开关可打开另一扇门。进入此门，再爬上书架，跳到窗台上打破窗户，利用反弹跳跳上窗檐，再跳到砖墙上可来到一小房间，取得一把钥匙，再回到图书馆大厅，拉动开关，进入到第三扇门，打死敌人后，从院子的门中下水。在墙上，可看见一引爆器，别急，先到上面的屋中取得**龙形物**及装备再起动引爆器。一声巨响后，踩着断垣残壁爬上屋顶。从斜坡滑下，即可结束此关。

第四关　歌剧院

这里的气氛真恐怖，劳拉要先跳到左侧平台，再冲跳到对面，爬上梯子，反弹跳到第二层，拉下开关后返回中央平台。利用箱子摆动间隙，冲跳到对面屋中，取得钥匙返回中央平台，再跳到最右

侧屋顶上，侧跳抓住倾斜屋顶的边缘爬到窗台上。打碎玻璃进入屋中，沿梯子爬上秘道继续前进。当爬上另一梯子后，快速跳过断层板，从右侧角落跳到一巨型屋顶上。消灭掉敌人，从屋顶跳到有摆箱的平台上，拉下里面的开关，打开操作室的门。

进入操作室，先拉动左边开关，而后在下边秘室中按下另一开关后，可利用梯子爬进剧院第三层。接着，下到第一层并来到舞台上，拉动左边屋中开关，进入右边屋中杀敌并引开悬石，利用中间横梁，拉下墙壁中的开关，再跳到最上面的横梁上，拉下尽头的开关后跳入水中，在这里可取得一**龙形物**。再拉动开关，拣起梯子旁的 RELAY BOX 后返回剧院，进入第二层左侧通道，来到一白色秘室，沿斜坡滑下快到尽头前跳起抓住对面石台边缘，拣起钥匙。再反弹跳进墙上的通道，冲跳至对面。背对螺旋桨，利用两个后空翻跳及抓跳来到最高处通道，点燃火柴后拣起一**龙形物**。然后拉动石块打开门，再将此石块一直推到外屋的矮台边，进入旁边的木屋中，将另一石块推到其上可返回剧院，用钥匙打开前面的锁，回到剧院第三层，进入左侧通道，将 RELAY BOX 插入电梯旁的控制面板中，拉动开关后跳到电梯顶上，沿梯子上爬，可取得第三个**龙形物**。再返回电梯旁，两次拉动开关后进入电梯，一场激战后，拉动开关将电梯升上去，再跳入电梯下面的水中。在尽头的屋中可取得线路板。再拉动外面水池中的开关返回剧院第二层。现在让劳拉回到操作室，接上线路板并拉动右边的开关，此时舞台上的门已打开，对，就去那里！

干掉敌人后拉出角落里的箱子，再开启里面的开关，此时幕已落下，爬上舞台上方的平台，可进入一小屋，躲开摆箱，跳到对面的通道中。别急着下去，先加满血并拿出大枪做战斗的准备。下去后立即开枪消灭掉几只狗和一个壮汉，而后跳上木箱，经过几次冲跳，来到右前方的箱顶上，按下开关打开大门，进入后过关。

第五关　海上基地

我们可怜的劳拉又被抓了，不过，没有什么能困住她的。拉开角落里的石头，会出现一定时开关，想“跑”就得推开旁边几块石头，打开通路后开启开关，然后急速跑出刚打开的门。先跑入左侧通道，（当心滚桶）来到一玻璃门前，待敌人打碎玻璃后冲出，向右跑到一开关处，按下它，将水上飞机的底舱盖打开。接着，游入飞机内，拉下开关使机翼上的螺旋桨停转。再返回玻璃门处，跳上机翼踩动舱盖进入机内。

这下可以向刚才的打手报仇了。从他们身上拾得黄色卡后，到玻璃门旁的房间内插入黄色卡。进入刚打开的门中按下开关，首先进入右边通道，旋转边门门柄。消灭敌人后，再旋转中间门门柄可得到鱼叉。在里面的休息室拾得鱼枪和电磁枪后按动上层床边的限时开关，快速跳上翻板。在秘道尽头爬下梯子，利用巨石躲过火焰，跳上梯子进入另一通道。

摆平打手可拾得红色卡，接着爬上通道一侧的梯子取得一**龙形物**。返回通道，跳入尽头水中，拉下水中开关，换口气后沿通道潜游至一螺旋桨处，又可找到一**龙形物**。这回进入左边通道，搞定冲上来的打手并躲开滚桶用红卡打开门。又一场激战过后，利用铁架台上的石块跳进墙上的通道。来到控制室，拉下开关将外面的水池注满水，劳拉现在可以游到蓄水池的另一边，并拉下水箱后面的开关。开启控制室地上的门，再返回控制室进入此门，沿通道下滑到尽头铁台上，从铁台左端跳到对面，继续跳，打死敌人后可得到大枪。到达铁台尽头，打碎玻璃窗，拾起绿色卡。然后跳入水中，在石台上取得第三个**龙形物**（当心身后的敌人与水鬼）。接着沿梯子爬上铁台，从通道返回控制室，用绿卡打开门后，返身再次拉动开关抽掉池水。

现在，让劳拉离开控制室，跳入里面的水池中，拉下通道尽头的开关后游出水面就过关了。

第六关　潜水区

不要让劳拉跳下水（否则会被绞死），冲跳到对面抓住梯子，爬上去后按下开关停住螺旋桨（后面有子弹）。现在可以跳入水中拉下开关，而后游上岸，将冲上来的敌人搞定。再利用水中的两个石台跳到对岸，但要小心那来回摆动的钩子。进入通道，沿斜坡滑入中央的坑中，捡起**龙形物**后沿斜坡下滑直接跳到对面长台上（不要试图抓住长台边缘）。接着，劳拉进入了左面通道，爬上高高的梯子到达方形屋中，捡起子弹后反身下滑。抓住尽头平台边缘后，再松手抓住下面的平台边缘并爬上平台。从栅栏缺口处冲跳到下面的坑中，捡起蓝色卡。

返回平台，与狗及火焰兵交手后，打开对面的密封门进入仓库。而后让劳拉跳入水中，打死洞中的水鬼并开启两个开关。迅速返回岸上，来到方形长廊，开启右侧密封门。进入杀敌后，劳拉发现原来这里是个直升飞机起落场。然后，劳拉跑到尽头的仪表室。先拉动右边开关，迅速侧跳按下左边开关，紧接着快速跑入通道，跳过中间踏板跑到尽头，捡起线路板后返身跑回仓库，（当然可以先歇一会儿）。推动石块后会出现一个机关，将线路板插入后，劳拉便进入了水处理室。在这里有一个暗门，冲入门中按下开关，从水中拾得另一个**龙形物**。沿水中通道往前游到一大房间。爬上岸，拉下上面的开关，返回水处理室。接着来到仓库，进入刚打开的门中，拉下开关可移动水池上方的悬石。接着，就要让劳拉利用悬石，跳到对岸（奉劝各位不要冒险去拾红卡，因为我已试过）。爬过角落里的石头进入一条秘道。按下开关返回直升飞机场，进入停机坪下面的秘道，立即掏枪摆平恐怖的火焰兵和打手。拾起线路板后，返回仓库，用线路板关掉电锯。现在可以放心的拾起红卡了。用红卡打开中央仪表室的门，由此进入一间似曾相识的房间，在池边拾起些装备，继续前进来到一间大屋。打死冲上来的打手后，到达下层。先别急着叫醒和尚，因为在旁边的屋中可拾得第三个**龙形物**。

第七关　40 寻深

本关一开始劳拉便在极深的水下了。顺着油桶散落的方向可看见一艘倒扣着的沉船的船锚。从后面的洞口进入船舱，好好换口气吧！再潜下去游进里面的船舱（也可以在这里打死鲨鱼），在最里面船舱的尽头搬动开关，打开舱底盖，进入一货舱。先拉下角落里的开关，放掉水，再沿箱子爬到舱顶，消灭敌人后（不要踏中间地板）拾起一**龙形物**。踩动中央地板掉入下层，从最高的石台上跳入侧面的通道。拉动身后开关，然后迅速滚翻向前跳到尽头，向左转跳进前面门中，游入水中便可拾得一**龙形物**。

回到舱中央梯子处，爬到上层拉下开关。进入刚打开的门可熄灭外面两堆火。然后来到火堆处拉下第一个开关，打开另一扇门。再一次将外面的两堆火熄灭，接着迅速跑到刚打开的门中，拉下开关熄灭里面两堆火。立即冲过火堆拉下开关进入门中。跳进水里并沿通道游到顶层，拉下一开关。游入刚打开的门中，又拉下一开关（可打开顶层的一块板），游出水面换换气，再潜下去取得本关最后的**龙形物**。

沿通道往前跑，跳入最下层船舱。拉出角落里的石头，爬入洞中拉下开关可打开上层船舱地板，放下石堆。在船舱另一侧的舱顶有两个洞，先进入左边洞中，从石堆顶端爬入上面通道，拉下开关（可将一深舱注满水）。再进入右侧洞中。回到上层船舱，拉下侧面通道中的开关，打开深舱侧壁的门。返回底层，进入另一侧墙壁中的通道。便来到刚才注满水的深舱。跳下水后，沿通道游出，干掉敌人并拉下开关。进入门中，即可过关。　——待续——

文：孙滔　　作者特别致谢陶庆华

责编：PERFECT

神秘

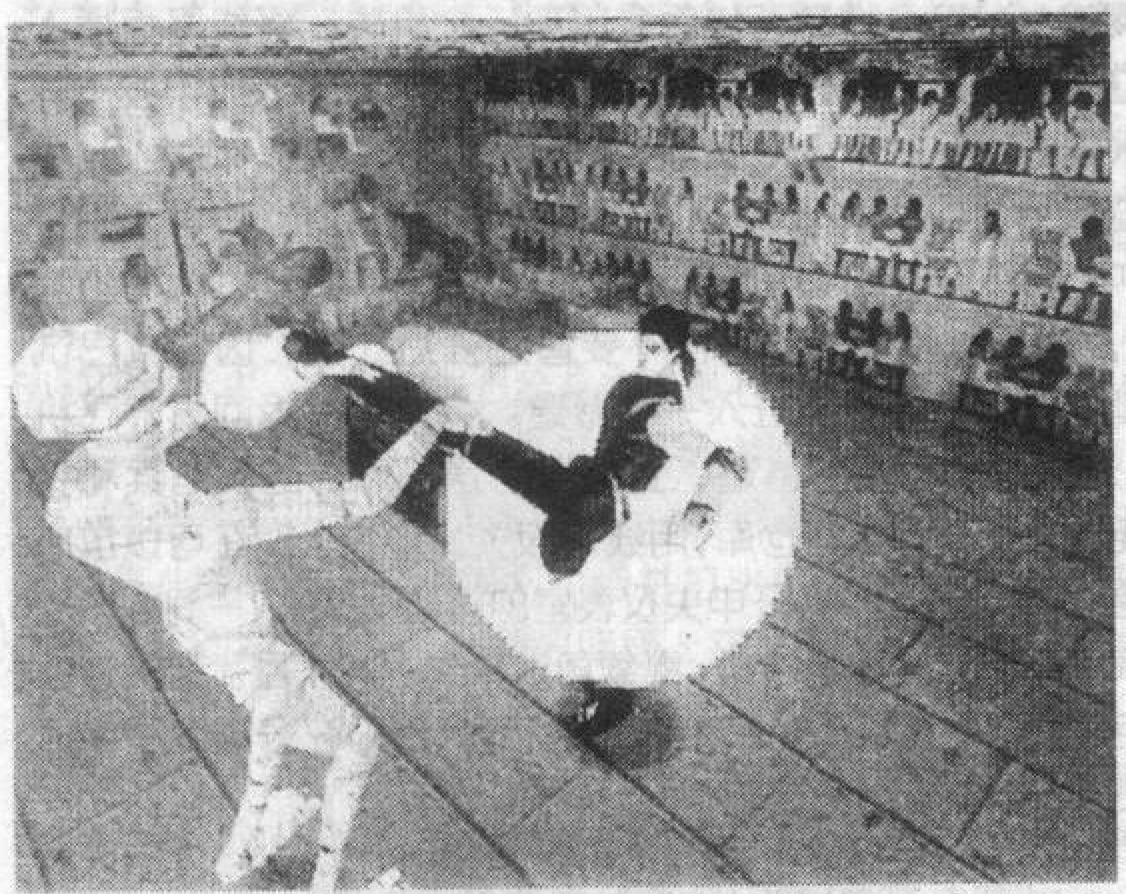
动作强化
格斗杀敌

记得前两年，光荣的战略游戏着实得红火了一阵，尤其是在 PC 玩家心目中光荣出品更是质量的保证。但是近期，光荣的作品不但稀少而且缺乏创新，表现似乎过于平淡了，为了让玩家再次听到"光荣"这个响亮的名字，这款 2CD 的大作——《神秘》即将登场！

PS	
厂商：KOEI	类型：AVG
发售日：98.4.2	媒体：CD×2



绝不照本宣科，光荣出品采用格斗战的 AVG，值得期待！



▲想成为让玩家喜欢的解谜游戏确实不简单，厂商必须充分考虑谜题难易度、合理度、行进方式等很多问题。特别是现在可供玩家选择的作品又不在少数，而且这些作品又都有着自己的新意之处……

既然是 2CD 的作品就一定要有过硬的东西让玩家看到，否则，就难免有招摇撞骗之嫌。作为近期表现清淡的光荣自然不会草率从事，"遇敌后的格斗战"正是今作诱引玩家"上钩"的主要卖点，也是《神秘》与《生化危机》、《异灵》等劲作抗争的有力武器。利用不同角色的不同特技与各种怪兽厮杀一定快感十足，不过现在还不清楚具体的格斗方式，但愿手感良好。此外，角色在迷宫中还会找到枪支等其它道具。特别是三种"秘石"的取得更是尤为重要，不同的秘石可以产生不同的魔法效果，如发出火球、令怪兽动作静止、恢复角色体力……

今作的故事舞台是遍布世界各地的古代遗迹。请注意左侧的图片，这是一号主人公山县明与木乃伊的搏杀场面，背景是古埃及岩壁绘画（如果图片清晰的话读者还能看到壁画的具体内容），因此可能是金字塔内吧！除此以外还有众多类似敦煌和印度神庙的东方古迹，这些金碧辉煌的古代神址正好体现了今作堂皇的画面气质。

责编：PERFECT





◀由于现在对本作的系统所知甚少，所以无法向读者公布具体操作。比如，到底是怎样的『格斗战』？有没有搓招或必杀技设定？防御的情况又如何呢？总之，希望光荣能保证操作性的顺畅。

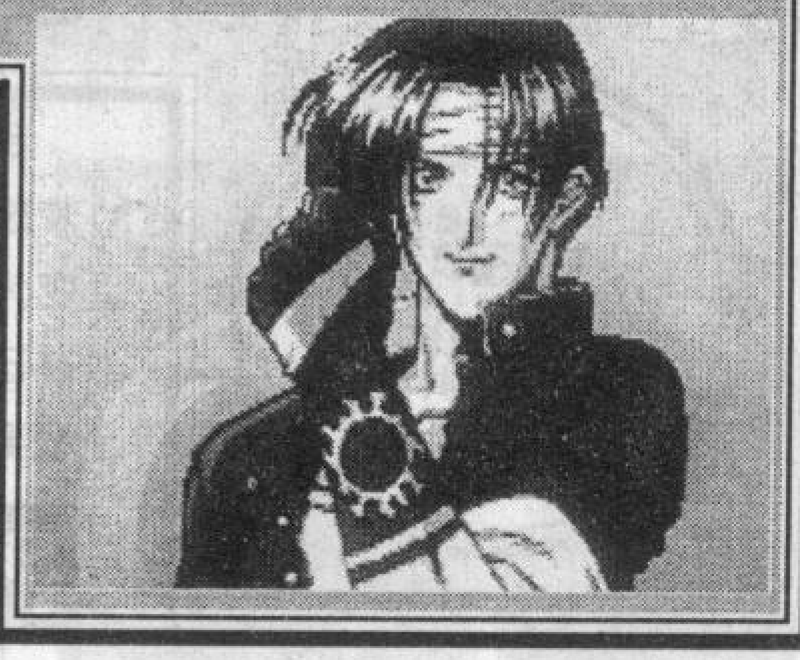
山县明（左 1）：忍者的后裔，擅长使用以打击技为主的武烈馆柔术，与对手的搏杀时往往赤手空拳并能轻意取胜。为了找寻八年前失踪的父亲——英介（生物学家）而展开冒险。

卡萨琳·爱德华（左 2）：名门贵族爱德华公爵的千金，为了寻找在大英博物馆被盗的"星光宝石"踏上征程。卡萨琳喜欢使用西洋剑等轻巧的兵器，但这并不防碍她的攻击力。

托马斯·林多（左 3）：这位牛仔打扮的青年其实是大财团——林多总裁的弟弟。由于兄弟不合托马斯只得告别贵族式的生活，带着自己心爱的匕首周游世界。

格斗之王·京

原汁原味 人气角色



对于 SNK 的作品来讲,"极具时代感"的角色正是其拉拢铁杆玩家的杀手锏。如果我没猜错的话,很多玩家在选择角色时的依据都是其性格特征吧。现在看来 SNK 加大角色个性塑造确实是很英明的,深入人心后带来的大受好评就是对其的最好回报。

PS	厂商:SNK	类型:AVG
	发售日:预定 98 年春	

SNK 在 PS 上首个原创作品,人气角色接连登场

"格斗之王"系列确实越发走红了。如果你经常出入街机厅就必然会遇到由《KOF 97》而引起的"交通堵塞"。据笔者的观察,《KOF 97》的确是街机厅中最引人瞩目的宠儿(2D 格斗),就连 SNK 的招牌系列"侍魂"和 CAPCOM"的街霸"系列的也只能退居二线。

个性十足的角色正是 SNK 挖空心思诱惑玩家的法宝,一个时代感鲜明、个性上有棱角的人物好像比容易上手的招式更具魅力,更容易提升玩家的兴奋点。今作将深受欢迎的"格斗王"系列改编成冒险游戏,以京的旅程为主线。在其中玩家能找到每一位熟悉的角色,并且根据选择不同章节还会遇到许多新角色,体会众多与"格斗王"系列平行发展着的故事。



京的旅程由五章故事构成



各章节故事简介

序幕篇:KOF'97 的邀请函

自从京在 KOF'96 中获胜之后,就开始周游世界与各地的格斗家交战,当然他也在这段时间遇到了少年矢吹真吾。

当京与千堂三兄弟挑战后,在自己家中出现了 KOF'97 的邀请函。

日本篇:这是草雉一族的宿命,战斗的序曲再度奏响

从父亲柴舟的一封与其堂兄草雉苍司的通信中得知,雪与雅典娜为了苍司的事而找京。其实,苍司自小就与柴舟一起修行,虽然他已不再习武,其真意是要问京对"草雉一族的宿命"的看法。

亚洲篇:大蛇的阴谋——逼迫京的恋人雪

大蛇的阴谋就是将京的恋人雪也卷入事件中。在神乐千鹤的提示下京为了寻找雪来到了中国的经济特区,并在那里遇到了罗伯特。

美国篇:蔓延在南镇的怪病之谜

来到美国的京与特瑞、安迪相见,并一起来到南镇。这里蔓延着一种奇怪的病症。从玛丽处得到情报,一家大规模的制药公司大有可疑之处……

KOF'97 篇:……接着,KOF'97 开幕了

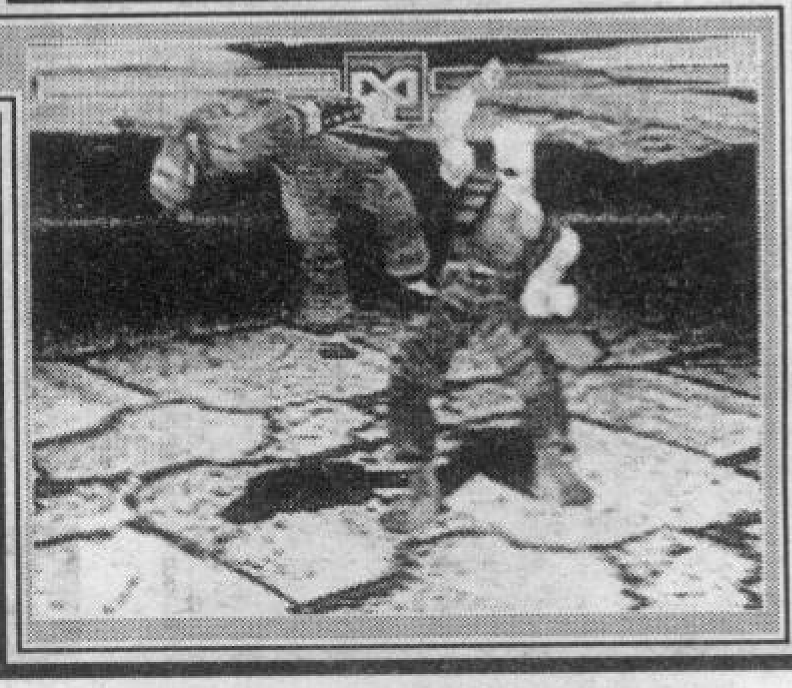
从序幕篇到美国篇剧情的旅行,终于迎来了 KOF'97 大会的开幕。京要在到场的朋友中选出两名作为同伴,组队出场。

责编:PERFECT

3D 格斗工具

创造游戏
乐趣非凡

我想每一位玩家都有着自己动手制作游戏的梦想吧，ASCII 将再次帮助玩家们把多年的梦想变为现实！今作中你可以亲手缔造出真正属于自己的 3D 格斗世界，在这随心所欲的空间中当然要全力去塑造自己心目中的最强战士！！



PS　厂商：ASCII　类型：ETC
发售日：预定 98 年春

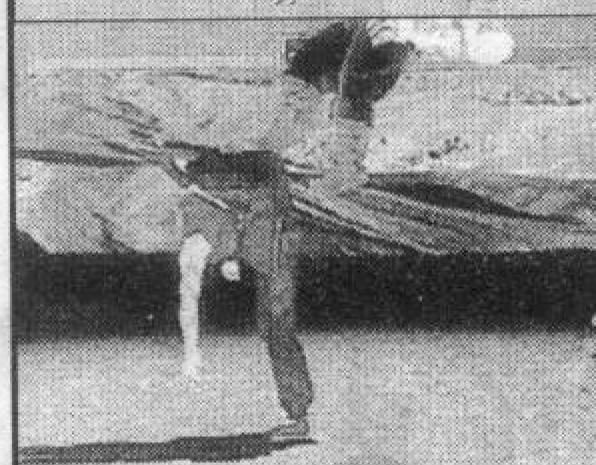
——让你充分体会创作游戏的快感！在严谨的系统背后玩家可以随心所欲的进行 3D 格斗！

又是一款以游戏制作工具为体裁的作品，在“RPG 工具”推出数月后这款“3D 格斗工具”将再次为玩家带来创作的快感。

你即可以模仿现存的格斗流派，也可以自立门户，创出新武术，一切悉听君便。当然，玩家也可直接使用电脑的示范设计进行游戏。如此一来，相信任何人都可以轻易地找到令自己心驰神往的 3D 对战游戏了。

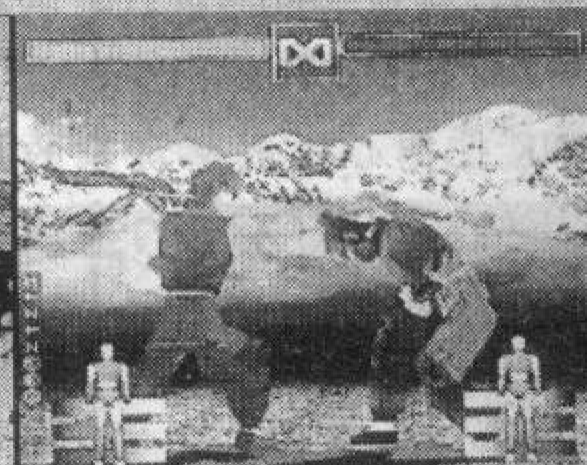
另外，提醒玩家可千万别忘记为心爱的角色设计好真正属于自我的原创必杀技！

《3D 格斗工具》的三大根基设定



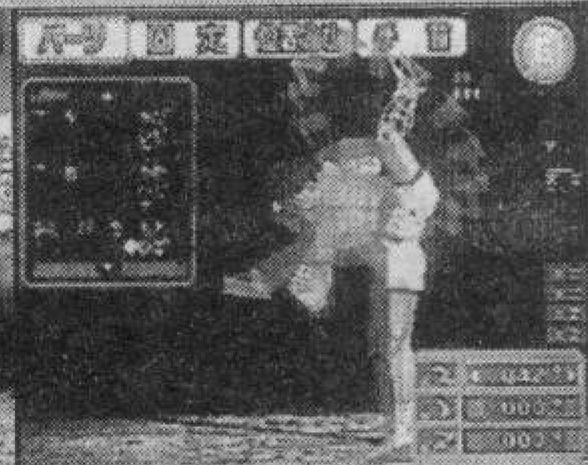
可以用示范设计游戏！！

首先，先用示范设计入手，了解各个角色到底可以做出什么样的动作。基本上“3D 格斗工具”的操作系统跟史克威尔的“行星格斗”类似！(R 钮防御)。



可以改造示范设计！

不论如何，先试着改造示范设计吧。其实光是可以改造招式的动作、速度、攻击判定，攻击力等就已经很“爽”啦！

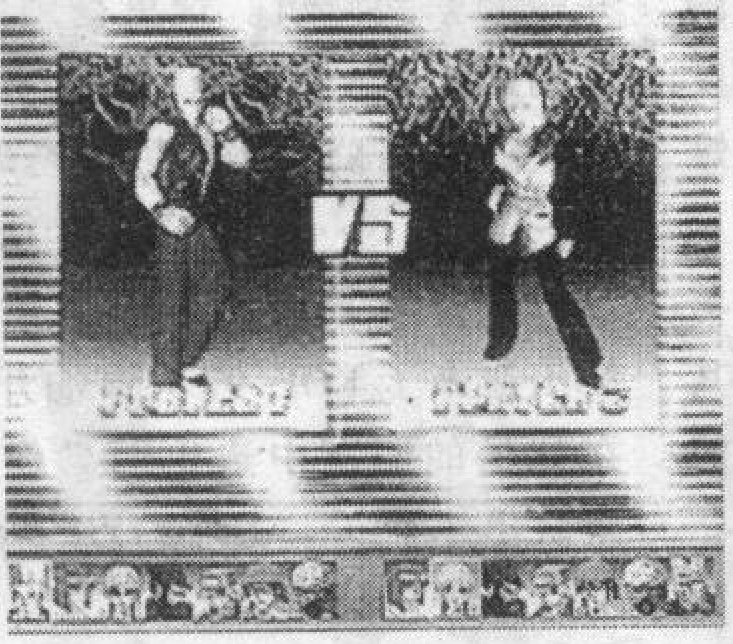


可以任意地设计招式！

如果说单是改造不能够得到满足的话，就自己设计招式吧！在一招一式的推敲之间你会设计出什么样的绝招呢？

角色风格种类繁多，哪一款最适合你的趣味呢？

格斗游戏中的角色们恐怕是最引人瞩目了吧。“3D 格斗工具”中，电脑一共设定了 20 人为模型，设计出各种不同的招式，这 20 个人当中，固然有那种一看就知道是格斗游戏中的基本型人物，可是也有一些奇奇怪怪，三分象人七分象鬼的古怪家伙。各个角色的体格，也随着设定角色不同，大小各异。可以说是琳琅满目，目不暇接！另外，在角色选择的画面，为每位角色都准备了两种颜色。



▶角色的着装颜色与 SNK 作品一样有两种色彩供选择，相比之下我还是更喜欢 CAPCOM 的游戏，六种颜色可供挑选总会丰富许多吧。

展现各种拳法，为体态各异的角色设置不同流派。

在今作中目前已知的流派有：空手道、八极拳、鹰爪拳、螳螂拳、跆拳道、柔术等流派。

玩家只要选定流派，就可使任何角色使用该派的技巧与招式。随着玩角使用角色的流派不同，会出现类似摔角手；使用柔术的中国女孩等。当然也有一些莫名其妙、不伦不类的招术，这也许是本游戏引人入胜的特色之一吧！



◀这样的动作好像多是女性角的必备技。

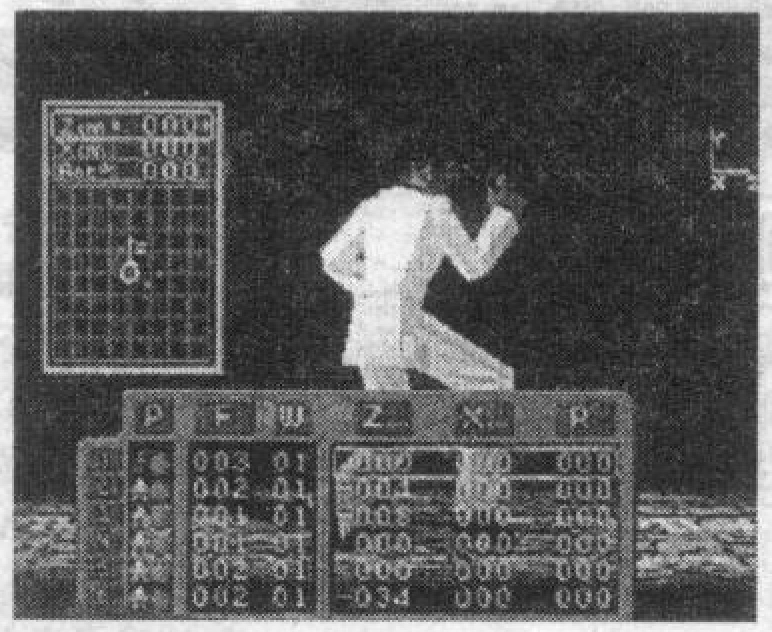
次世代天空

以这种感觉做出原创绝招，除考虑到攻击判定外，也要注意在各角度的出招动感！！

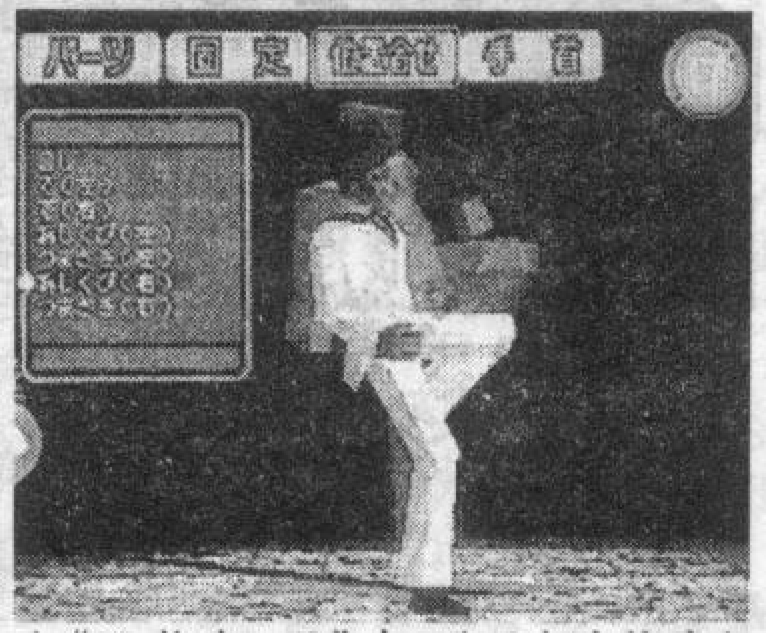
接下来，让我们来为这个游戏最大的特色——原创招式的设计做一番简单的介绍。

首先，先以画漫画草稿的方式，设计招式的动作。这时只要先设计大致的动作就可以了，中间的一些小动作，电脑会自动帮我们做好。设计完之后，先让它播放连续动作的画面看看。这时候再将细部的动作、速度等感觉上不自然的部分一一调整过来就可以了。

完成招式的动作设计后，接下来就要设定这个招式的攻击判定方法和攻击力以及速度等数值。最后在测试模式下调整后，自我的招式就完成啦!!



▲活用复制、剪贴、反转等机能的话，就可以节省不少的"工作"时间。利用角色身体各个部位，自由地做出各种动作。其中包括微妙的手脚角度、重心的移动等，可以说极其写实，用心良苦。



▲"3D格斗工具"中，除了打击技外也可以设计摔投技。只不过，设计摔投技除了招式本身外，也要设定对手被摔出去的样子。怎么样，很周到的考虑吧。

责编：PERFECT

"考虑周全"自然体贴玩家，乐趣倍增！

《3D格斗工具》中，除了前面提到的原创招式设定外，仍有许多提高游戏缜密性的细部设定。这些考虑周到的系统将使玩家亲手制作的3D游戏异常严谨。如果这些机能你都充分发挥其作用的话，就有机会制造出更强、更厉害，真正属于你自己的心爱角色，以便痛打强敌。

可以替自制的招式取名字

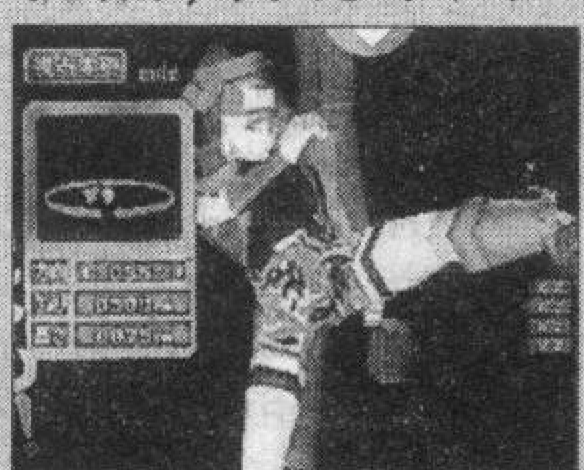


除了可以自由地改变招式的名称、选手的职业外，背景画面、音效等也都可以从菜单中选择，真的非常体贴玩家。

细部功能设定更是相当复杂

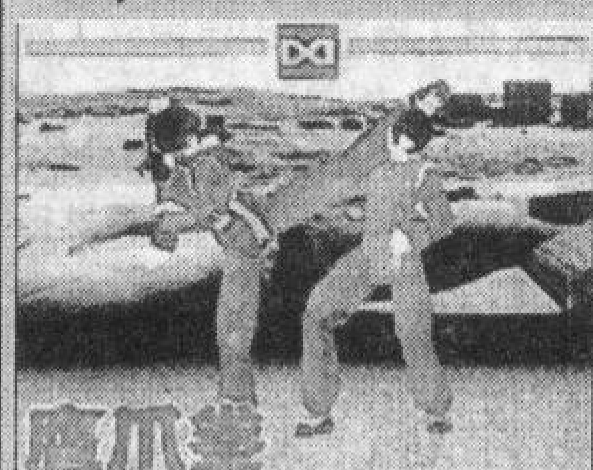
除了招式本身外，重招僵硬时间、回复、计算方式等细部功能也同样可以自由设定。此外，跳跃、起身等动作，也都可以根据不同情况进行分配、调整。总之，这些细节的设定是极为重要的，它们对于作品的风格、可玩性息息相关。

自由自在的变更视点，展现雄风



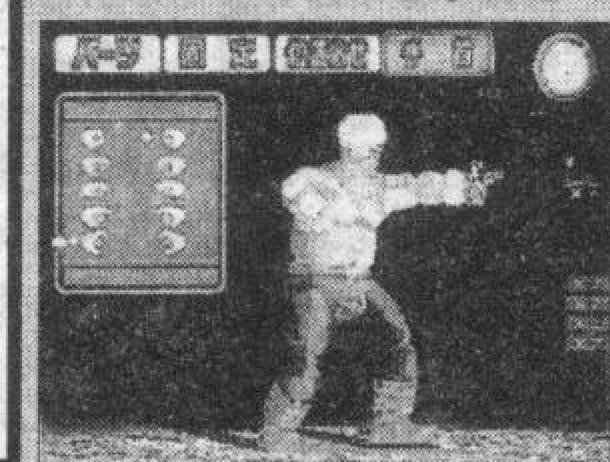
因为是3D画面，可以用许多不同的视点观看角色的动作。自由自在地上下左右回转或放大缩小画面，这在招式设计时尤其方便，当然在考虑招数判定上就要更加用心，把自己的招数设计得不仅实用而且在视觉上强烈吧！

击倒画面丰富多彩，痛打强敌吧！



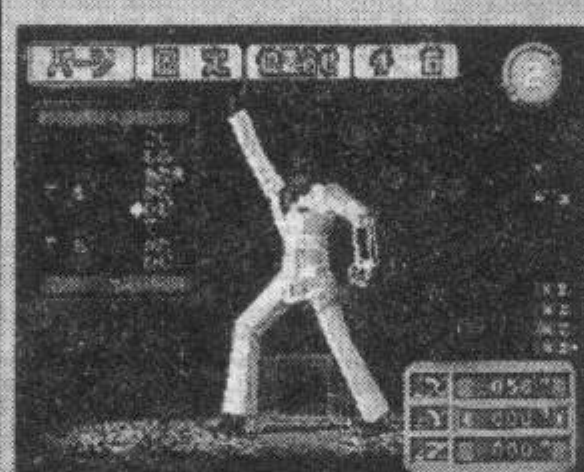
击倒画面有数十种可供选择，因此，当你用某种特定的招式打倒对手时，也可以用他浮在半空中被击倒的惨状，做为你的击倒画面。把敌人被击倒时的动作设计的狼狈不坎可以充分地体现胜利者的威风，一切以自我为中心吗！

连手掌的细致动作也不放过状态！



共有五种可供选取。除了基本的握拳外，象螳螂拳之类的特殊的动作也有。可以根据各个流派的招式采用不同姿势。

可以设定胜利或失败的姿势



可自由地决定胜利时或失败时的姿势。不管你要用很帅的姿势或很可笑的动作要宝都没问题。

秘技天地

秘技天地 方偏技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

ARC 幕末浪漫·月华的剑士 FP 4

使用中 BOSS 晓武藏:在人物选择画面中,如能在三秒内输入 C 键六次、B 键三次、C 键四次,听到一声音效便告成功,之后便可以使用中 BOSS 晓武藏了。他的技巧如下:

升华对应必杀技:←↙↓↘→+A

必杀技:↓↘→+B、→↘↓↙←+B、按着 A 键可以蓄气

超奥义:↓↙←↙→+AB

潜在奥义:→↘↓↙←→↘↓↙←+B

北京　仍旧没能在北京玩儿到这款游戏的　风马

ARC VR 战士 3·组队战 FP 4

与字母对战:在投币之后,按↓+START 键进入选择画面,如分别在 AKIRA、LION、PAI 处各按一下 START 键,这样你所选的角色就会变成字母人;如分别在 AKIRA、LION、LAU 处各按一下 START 键,这样你就会与字母人进行对战。

北京　对明星在春节期间将游戏难度调高耿耿于怀的　风马

马语:好不容易在春节期间才有时间去明星玩儿的风马,原本很想怎么怎么着来得(虽然不一定真能怎么怎么着,但保不齐就能怎么怎么着,那可就怎么怎么着了——写到这儿时,风马 is 痴笑 ing!),一不留神玩了提高难度的"VF3·TB",只玩到第七关,结果没能怎么怎么着。风马只得怀有同╳琳某晚一样的感情:很不爽!以上纯属空洞无聊的扯淡,但好象又说出了点儿什么。其实即使是真的扯淡,谁又能怎么怎么着呢?——写到这儿时,主编不在旁边,风马 is 狞笑 ing!很久没有胡扯淡的风马,如今又扯了起来,似乎又只得怀有╳琳某晚不一样的感情:很爽!

这样真的就爽了么?鬼才知道!

ARC 漫画英雄对卡普空 FP 4

两名隐藏的特殊搭当:在选择人物画面中决定好人物之后,在 SPECIAL PARTNER 选择画面出现之前,如同时按 START+轻拳+中脚+重拳,就能使用特殊搭档 SHADOW;如同时按 START+中拳+中脚+重拳,就能使用特殊搭档 SENTINEL;但这两名特殊搭当必须每局都选一次才行。

北京　怀疑人类真的能同那些怪物对战吗的　风马

PS 装甲核心·幻影计划 FP 6

增加锁定的数目:首先要将机器人装备激光剑和导弹发射器,在作战中与敌人保持一定距离,然后在出剑时快速输入上、下、R1、L1,成功的话便可使锁定的数目增至六个。

北京　十分喜欢这款游戏却总也买不到的　风马

PS 苍穹红莲队·黄武出击 FP 5

选关法:在标题画面中,按 SELECT 键进入 MENU 画面,然后移到"HIGH SCORE BATTLE"模式,顺序输入左三次、右八次、左五次、右七次、左四次,成功的话便可自由选关了。

北京　只为了看看与 SS 版有何不同才玩的　风马

PS 一级方程式赛车'97 FP 6

七条秘技:在"GRAND PRIX"模式中,选择"EDITION DRIVER"一项,①然后将车手的名字改为:BILLY/BONUS,然后选择"CRICUIT SELECT"就会发现增加了四条隐藏赛道;②将车手的名字改为:BOX/CHATTER,进入比赛后便会发现画面上多了两名体育评论员;③将车手的名字改为:ZOOM/LENSE,进入比赛后便会发现画面变为俯视点;④将车手的名字改为:VIRTUALLY/VIRTUAL,进入比赛后便会发现画面变得跟 SEGA 游戏"VR 赛车"一样了;⑤将车手的名字改为:PI/MAN,进入比赛后便会发现赛车变成了"磁浮车",没有车轮;⑥将车手的名字改为:LITTLE/WEELZ,进入比赛后便会发现赛车的轮子变得巨大;⑦将车手的名字改为:CATS/DOGS,进入比赛后便会发现天上下起了青蛙。

北京　赛车从来开不到赛道上的　风马

SS J 联盟·职业球会的创造 2 FP 5

免费增加球员会人数:球迷会的收入是球队的一项非常重要的收入,要增加球迷人数并非一日之工。其实只要在决定球迷会经费时,一分钱也不掏,这样球迷人数非但不会减少,反而会增加。

出现漫画人物:当完成升格为"J—LEAGUE"球队之后,便要进行"PLAY EDIT",这时候若输入一些漫画人物的正确资料(包括姓名、出生地、场上位置等),就能让我们熟悉的漫画人物登场。比如,输入防卫王、静冈县、183CM、AB 型、MF、技巧派,就会出现"大空翼"。

北京　急得直想自己上场去用四条腿踢球的　风马

马语:登录漫画人物是一条非常好的秘技,希望能有人找到更多的人物资料,然后投稿。小心,这可是征稿,会奖杂志的。

ARC '97 格斗之王 FP 4

特瑞的无限连击:使用特瑞的新技能量补充(←↙↓↘→+B,注:一定要用轻脚)——大跳 C or D or A or B——着地后 C or D——能量补充——大跳 C or D or A or B——着地后 C or D……,直至 K.O.!WINNER IS TERRY!PERFECT!如果哪位仁兄想在别人面前做做秀的话,那么我教你,在对手的血不能承受一个超杀且正被"能量补充"击中时,迅速输入超杀"能量喷泉"的指令,那么对手就会刚被撞到半空还没落地,又被紧接上的超杀击中,很酷哦!不过,另外一个超杀"高轨喷泉""也可以击中,但在时间的掌握上就不那么好办了,要反复练习哦!还有,在对手的血不是不堪一击的情况下最好别用,因为即使中了也只能击中一下,后面的两击都不会中的。

草雉京的无限连击:重七十五式·改——大跳 C or D——着地重拳——重七十五式·改——大跳 C or D——着地重拳……,直至 K.O.!要注意"七十五式·改"一定要两下都击中才行。和特瑞的条件相似,草雉京也可以在"七十五式·改"后用"大蛇雉"来结果对手。

超级克莉丝的无限连击:近身(←↙↓↘→A or C)——大跳 C or D——着地重拳 or 重脚——近身(←↙↓↘→A or C)——大跳 C or D——着地重拳 or 重脚……,直至 K.O.!最后可用任何一种超杀结果对手。

麻宫雅典娜的无限连击:近身(←↙↓↘→C)——空中追打——着地 C——近身(←↙↓↘→C)——空中追打——着地 C……,直至 K.O.!最后以水晶光念力结束。

广西柳州　自称秘技王的吸血鬼　唐伟

马语:看到你信上说如不登你的秘技就会大老远飞过来吸我的鲜血,我很怕怕!虽没如你所愿在第二期中就登出,但也没见你过来,许是你心情还好吧!我最近心情也还不错。多谢你对风马这

家伙进行的鼓励，也谢谢你希望我早日遇到心中的“白马公主”（好剽悍的女人）！大家可以想象一下：一日，风马正在一处美不滋儿地转悠转悠，突然一位美丽的公主骑着白马出现在风马的视野里，风马的脑中枢迅速命令自己的每一根神经紧张起来，一路小跑儿冲将过去，随着风马发自心底的呼喊（马嘶?）和公主的一声娇呼，“啊——!”，风马就将公主从白马背上踹了下来，紧接着说：“你这个臭女人，以后不准再骑在可爱的小白马身上了！”后来，风马和小白马就在晚霞的余晖中并肩消失了……

以上为风马靥景之一。

ARC 龙与地下城·暗黑秘影 FP 5

隐藏的洞穴：在第二关开始，过桥后在背景第一座房屋向左几步处按上即可进入。注：此秘技可参看本刊 97 年 12 月刊中彩插“龙与地下城·精选集”（SS）那一页右下角的图片中，最左边的敌人小兵上方即是。

河南平顶山　杨原林 杨双林

ARC '97 格斗之王 FP 4

特瑞的无限连击：能量补充——↓+重拳或轻拳——能量补充——↓+重拳或轻拳……直到对手昏倒，接下来怎样就看各位的了。注：↓+重拳或轻拳不用击到对手，只是要打一个时间差而已。

比利的无敌风火轮：绝对强劲，绝对够威力，绝对有看头。当比利对付投掷系的人物时（如大门五郎、克拉克、拉尔夫、夏尔米……），在可以使超杀时将对手击倒，然后紧贴对手马上使用“超火焰旋风棍”，如果对手一起来就使用投掷技的话，那就要他好看。这一招在对战时并不实用，但可以看看。

武汉　自称虽不说称霸全国，也算制霸一方的　冯骏

马语：这里的第一技与前面柳州唐伟的一技似乎有异曲同工之妙，究竟哪条好使，玩友会有评价，自不待言。下面利用你的事迹向全国玩友传播：称霸全国也好，制霸一方也好，我们大家全都敌不过母威，有空多帮母亲打打酱油吧！写信的时候最好也不要傻笑！

ARC 真·侍魂 FP 4

选择三名 BOSS 人物：以前贵刊曾说过“真·侍魂”中不能选用黑子，但笔者在长期实战中，发现不但黑子可以选用，连总 BOSS 罗将神、一代 BOSS 天草也可以选用。方法如下：在标题画面输入“上三次、下五次、左三次、右五次；在 15 秒时进入选人画面，光标按以下顺序移动：霸王丸——千两——莱茵哈特——加尔福特——莱茵哈特——千两——桔右京——霸王丸——桔右京——千两——娜可露露——莱茵哈特——幻庵，再按住 C 键不动；如果成功的话，光标会自动移到霸王丸上；开局后，在对话场面天空会一闪，接着霸王丸会跳起并变为一个水晶球，然后水晶球会冒出一团烟，变为黑子，也有可能变为罗将神或天草四郎时贞（随机定），并且罗将神有时会以全身黑衣出现，出手极重。打完一人后，如果没有人挑战，会变回霸王丸。这种方法成功率为黑子 50%、罗将神 35—40%、天草 10%。注：带着重点的文字所叙述的过程中一定要按住 C 键。下面是笔者摸索出的一些招式：

罗将神

邪心共鸣：→↘↓↙←+斩（斩的轻重与附体时间成正比，与出招时间成正比）

我神变裂魂（将对手变为小猪）：→↘↓↙←→+CD

我神共鸣魂：↓↘→+斩

我神饥爆魂：→↘↓↘→+斩、中斩（轻斩为站立打，中斩为蹲下打）

天地魔境阵（武器破坏技）：←→↘↓↙←+AB

魔界转生：←↙↓↘→+腿（腿的轻重与出现地点有关，轻腿向后，中腿向前，重腿出现在对手背后）

天草四郎时贞

死灵刃：↓↘→+斩

逢魔刻（前）：前←↙↓↘→+腿

逢魔刻（后）：后→↘↓↙←+腿

安徽贵池　天草二郎时贞　周霁铭

马语：“真·侍魂”中能不能选出黑子争论由来已久，一般认为只有 CD 版中才能选出黑子的。这次周霁铭居然投来能选出天草和罗将神的秘技，虽说我也有些怀疑，但还是那句话：为了让大家省点儿银子。也许，在 CD 版中真能选出来哟！

PS 宿命传说 FP 6

连续技的显示：取得道具“コンボカウンター”后，将设定中的“コンボひょうじ调到 ON，战斗时便会显示连续技数了，按 MAX HIT 数还可获得额外的经验值。

双人合作战斗：取得装饰品チャネリング后，让主人公以外的角色装备，战斗时按 2P 手柄的 SELECT 键两次，人物头上出现“セミオート”后便可手动操作，享受二人合力战斗的乐趣了。

江苏昆山　依然读不出“假名”的　王伊浩

马语：王伊浩，多谢你批评我第二期中太“奢侈”，占的版面太多。但我只是认为那些秘技较有价值才登的，并没有恃才自傲，而且风马只是个无才无能之人，你太高抬我了（说这话时面部表情有些假，相信这是人之常情的一种，也不妨当作是真话）！你质问我怎样发现的秘技，那当然是从杂志社订阅的资料之中啦，要我自己发现那么多秘技，不吐血也要疯狂脱发（鬃?），我肯定不愿意，即使你愿意！

PS 魔法草蜢 2 FP 6

各种神奇的密码：最大体力：HORMONNES；无限命：IMMORTAL；无敌：NEVERDIE；奇妙贴图：ACIDDUDE。

北京　希望杂志变成全彩页，定价在 10—15 元的　彭元

PS 血腥咆哮 FP 4

两种 Q 版人物的选法：在街机模式或对战模式中，按住 L2 再选人，就会选出三头身的人物；按住 R2 再选人，就会选出二头身的人物。用这两种人物对战，不会出现血肉横飞的场面。

河南长葛　张浩

SS/PS 盗墓者 1/2 FP 6

超远跳跃法：在游戏中，玩家会遇到从这个崖跳到另一边，可距离太远，必须用助跑方式跳跃，但万一没跳好就粉身碎骨了。大家可以这样：先走到崖边（到不能再走了为止），再退后三步（PS 版为 R1+后），拉前当主角跑出第一步时按住跳，蕾拉会在跑出第二步和第三步后踩着崖边跳起。此技非常简单，根本不存在失误。

哈尔滨　一个敢骂×哥为混蛋的人　王光宇

PS 宿命传说 FP 5

杀敌的技巧：在与敌人战斗时，输入前（后）+攻击键，然后马上输入奥义指令，就可抵消前面的攻击收招时间而马上攻击，以形成连续技，在战斗中极为实用。

河南平顶山　喜爱女性角色的　杨原林

PS 天草降临·特别版 FP 5

自行了断：大家一定都知道街机版和土星版自行了断的方法，其实 PS 版的自行了断方法与土星版相仿，方法为：←→↘↓+SELECT，这样在下一局一开始怒值便是全满的。

上海　赵志欣

PS 纵情跳跃 FP 4

隐藏的发动：在个人表演时可以使用隐藏舞步来取得高分，由于后三项指令会自动给出，因此笔者只提供发动隐藏舞技的指令：

HEAT：↑↓↑○ FRIDA：↑↓↑○ STRIKER：↑↑←○
HAMM：↓→↑○ KELLY：→←→○ SHORTY：↓↓↓○
HIRO：→↑↓○ PINKY：↑←↑○ GAS—O：←↓→↑○
KITTY—N：↓↓→○ CAPOEIRA：→↑→×
ROBO—Z：↑↓←→○ COLUMBO：↓↓↓○

江苏昆山 王伊浩

SS J联盟·职业球会的创造2 FP 6

草坪与赞助商：不要以为这是不相干的两个名词。在年末12月第四周后半，修整一下练习场的草坪（若没有草坪就请购买），到1月份出现的赞助商就会有所变化，赞助商的数量和金额都会增加，但一些期满的大公司也会续约，这样至少可以多获得十几亿资金，在游戏初期可以改善财务状况，加速发展速度。

江苏昆山 甲级（14年）电玩爱好者 王伊浩

SS AZEL～铁甲龙骑士RPG FP 7

打最后几条飞龙及BOSS不用吃药：①在最后一仗之前，主角能得到一把能回复BP的枪（可能是在塔中或在之前的什么森林中得到），将其装备；②飞龙在战斗中，当蓄满三条气槽后，便会自动加血。利用以上两点便可不吃HP、BP回复药而打通这个游戏。

浙江嘉兴 陈嵘

PS X2 FP 6

选关及其它密码：第六关：321904、第七关：196861、第八关：040186、第九关：841003、最终BOSS：216409、无敌：180771、九次接关：267776、九架飞机：220969。

浙江嘉兴 陈嵘

SS 格兰蒂亚 FP 4

回复魔法迅速升级：在第二张CD的沙漠中有一处与剧情无关的场地"梦幻之城"，城中有很多好装备，但敌人很强而经验、金钱都很少；在战士的墓场有一处机关（钉墙），将周围的敌人消灭干净后，不停地往墙上撞！放心，不会死的。然后用魔法回复，MP用完后到记录点补充，如此可以迅速升级。之所以选此处，是因为玩到这里时MP较高、HP损失较快、且离SAVE点近。笔者用50分钟把杰斯汀和菲娜的回复魔法等级由LV8升至LV22。

曾宣布要用30小时打通此游戏结果却用了45小时的 秦培景

SS 格兰蒂亚 FP 6

魔导塔：在第二张CD的原野处，有一个可去可不去的地方，那就是魔导塔。先来到一个小山洞，几经周折后便可来到一个有时空转换器的地方，那就是魔导塔 的入口处。魔导塔大得惊人，敌人十分强悍，且宝物也非常多；敌人身上也有诸如走力+3、素早+1之类的宝物。特别要注意的是，当到达第九层时，有许多陷井会掉至第八层，其中只有一个陷井是正确的道路。笔者建议玩友在掉落之前出塔存一次进度，因为塔内的三位BOSS的实力非比寻常，前两个不足为奇，尤其是第三个BOSS，笔者曾在他手下三次GAME OVER，第四次时花了整整一个小时才击败它（笔者从头至尾没用过金手指，也没有"骗等级"）。当到达塔顶时，可看到九个宝箱，还可得到一枚行动+70的戒指。

上海 崇拜×马（罗刹）的人 费祺

马语：我要不把那个字改成"×"，就会觉得自己特别恶心，特别特别恶心……

SS 王都的巨神 FP 4

霍斯特和狼人同时加入：在第四章中出击前在士兵休息的屋里有一战士霍斯特（**ホースト**）会要求加入，一般情况下，如果招他进来的话，以后就不能令狼人弗兰克（**フランク**）加入。其实是可以令狼人和霍斯特一起加入的，方法是：在城中只跟他对话，他是不会加入的，但是如果将他推到大本营前口处，狼人就会说主角有耐性，并加入队伍。

深圳平湖 机神 李小明

SS 王都的巨神 FP 5

隐藏召唤魔杖：①水属性召唤杖：**オブサーブ**遗迹内的宝箱中，只有敌方盗贼才能打开；②土属性召唤杖：**アスピア**城地下遗迹的宝箱中，只有敌方盗贼才能打开；③火属性菲尼克斯召唤杖：第二次遇到游牧村落**バガボンド**时，村中木桶中可得；④暗属性龙之召唤杖：**アスピア**城地下的古之神殿中，可在战斗结束后由战斗中盗贼出现的门进入并接受试炼，最终可得到**ソード**系最强武器和这魔杖。

特殊剧情：①在第二战栈桥之战不救下**ガロッシュ**，战斗结束后他的会放掉所有的白鸽，并可在兵站中的小孩处得到一枚白色戒指。②**バルサモ**村宿屋二楼走廊的一端是可以穿过的，可由此进入密室救起一个自称了解假面僧所有阴谋的奇怪人物，但……③在"**切り替えポインド**"的战斗中，救下所有亡命民会得50点经验值。④在**アスピア**城，将喷泉边一直站着的女人推到道具屋与武器屋间一个不寻常的箱子处，会发生有趣的事情。本游戏中道具出现率是极高的，只要仔细搜索便会得到很多好东西。甚至与道具屋的"**お娘さん**"对话都可得到"惠雨"。

北京 小雨

SS 汪达尔之心 FP 5

六个试炼神殿之匙：①第一章除去沙丘的怪物后，可由海港酒场中的少女处得到第一把。②登上岛后，由村中酒场中某人处听说他遗失了东西，在接下来的战斗中于十字形的毒沼中找到回村交给他，便得到第二把。③第三把藏在刑场墙外一个很明显的地形处，放下闸门便可得到。④在战场上集齐了三件神器后，可由酒场中一位古玩商人手中得到。⑤火龙之洞，火龙面前最小的熔岩湖中间，可用飞兵取得第五把圣匙。⑥集齐5把圣匙后，酒场中的神秘人物便会给你最后一把。进行完六次试炼并取得六块水晶后，便可转职成为神。在结尾的CG结束后，静等一会儿，便会进入第七章进行剿灭残存在各地的匪兵的战斗，会在战场上取得很多可笑的稀奇古怪的东西哟。

北京 いつも紧张感がたりないの 小雨

马语：你是一个永远没有紧张感的人吗？即使在憋尿数小时后，仍不能唤到一丝厕所气味，而旁边跟着的刚认识的女孩偏偏要喝可乐时？顺便声明，这并非风马蚤景之一。

SFC J计划 FP 3

隐藏的大剑：在第三章，进入"**岛の森**"中，在森林中部有一大树。树下有两块石碑，多调查几次后会发现主角说话内容改变。第二天再来调查，树下会掉下一根绳子，爬上至尽头，进入树洞，内为一地下坑道，左边有一铁门，向右边可来到一水潭边，跳下可得蓝色大剑。

隐藏道具：在博士家后屋锅炉房内，有一大立柜，对柜下把手调查，可得道具（电池等）。当主角在第四章夺得斗技场冠军后，所得的奖杯在楼上的大柜中。

河南平顶山 杨原林 杨双林

ARC/SFC 电精 FP 2

巧胜BOSS：先将BOSS引到边上，抓住它向墙上扔，此时不要松方向键即可再次接住它，用膝部磕两下后再往墙上扔，只要不松方向键就可再次接住，再磕两下，如此反复直至打倒BOSS。除第一关BOSS那样的敌人（整游戏中只有两个），所有敌人均可这样对付。

河南平顶山 杨原林 杨双林

"人间五十年"之二十二

"战国情势"连载——

织 田 家

文/一心

主君(一)

●织田信长(1534—1582)

称谓:吉法师、三郎、上总介、弹正忠、尾张守、从三位权大纳言兼右近卫大将、正三位内政大臣、正二位右大臣

居城:尾张那古野城、尾张清洲城、尾张清洲城、美浓岐阜城、近江安土城

织田信长生于天正年间第三年(1534)第三个月的名古屋城堡中,是织田信秀的第三个儿子,小时候叫做吉法师。信长的脾气不好,从小便是如此,还在吃奶的年纪,就曾经咬破乳母的乳头。在其幼年时代,他倔强的性格就十分明显。当他发怒时,时常打他保姆,并要求他的父母经常地为他换保姆。除非事事顺他,否则不会满意。

尽管人们都了解这位尾张地区的年轻君主粗鲁古怪的脾气,处处回避他。但是他还是得罪了周围的每一个人。他于腰际配了有红色剑鞘的剑,在公开场所调戏妇女,并违背了日本的基本礼俗,在公共场所边走边吃东西。他无礼的行为,为他带来了一个"尾张的大傻瓜"的绰号。但是当他开始学习军事艺术以后,信长就成为一位优秀、用功的学生。信长爱好剑术、马术、炮术、游泳,但是对于兵法,有着与众不同的见解。

信长的父亲信秀与骏河地区的今川义元及美浓地区的斋藤道三有世仇。1549年时,作为世代友好的行动,他命信长与斋藤道三的女儿归蝶结婚。起初归蝶不愿嫁给那个传说中的大傻瓜,道三让爱女在怀里揣着一把短刀,安慰说:"如果真是这样的话,用这把刀当场就杀了他。"最后归蝶却没有这样做。

当信长的父亲病逝时,信长于葬礼上迟到,并穿着奇装异服。他双手抓满了香灰,无礼地撒向其父亲的墓碑。有些人说,这荒谬的行为是为了愚弄他的邻邦以减轻对他的戒心。虽然葬礼上一位僧侣曾这样描述:"这才是保持国家的人",但是他的监护人政秀却不这样认为,政秀以切腹自杀规劝信长的愚昧行为。

其父亲死后,继承了尾张的领地。他的岳父——美浓的蝮蛇,召开了一次会议,想看一下这位年轻君主的能力。如果信长真如传说中所言那样愚蠢的话,斋藤道三就打算把尾张侵吞掉。

如同他的习惯,信长以奇怪的装扮同500个带着铁炮、长枪的士兵与会。他的岳父从屋里看着信长,看到其武器露出时,警觉并自傲地说:"你无法用古怪的装扮来欺骗我。"当信长走入会议厅之后,斋藤道三惊奇地发现到眼前这位年轻的领主之所以与众不同的每项特质,头发整齐,合适地穿着正式的服装。在与这位年轻的君主会晤完毕后,他喃喃自语:"可惜得很,我的儿子们将必须栓紧信长大门外的马匹。"

另一个醒悟的是柴田胜家。素有"割竹柴田"之称的他,通常被认为是尾张第一的勇将。见到傻瓜信长的愚蠢言行,他与信长的生母以及另一个家老重臣林通胜密谋拥立信长的胞弟织田信行。在暗杀行动失败以后,暗地里的骚动变成了全面的武力冲突,柴田胜家举兵,并且很快地与信长发生了一次战斗。令胜家吃惊的是,他竟然输了,从此不得不对这位大傻瓜刮目相看,并且一直到死都忠于信长。

今川家族是一个著名的家族,与足利幕府将军有亲戚关系。今川义元怀着火一般的欲望,想长途跋涉前往京都,并在他的谋略下取得京都而统一全国,而横阻于其野心之路上的正是织田信长。在1560年5月的一个雨天,今川义元命令他25000人的军队开始行军通过尾张地区。义元的命令是:假如织田信长的军队阻止的话,就攻击他们。

信长真是狂傲得让人没有办法,以至于不能让他国的军队没有受到挑战就通过他的领地。当今川的军队到达了尾张时,织田信长只有不到4000人,他面临了是否接受一个要命的攻击,或是更保险地守住他的城堡的选择。他的部属连夜聚集起来开了一次作战会议,并决定守在清州城内。但是信长已经下了决心。他将展开一次奇袭。是夜,信长从床上跃起并咏唱了一首能剧(一种日本古代戏剧)的歌,这个片段,称为敦盛,在KOEI公司制作的"信长的野望"系列游戏的片头中都能看到它:

一个人五十年的生命,
在世间除了梦想与幻像之外还有什么?
有人能长生不老吗?

然后,部队出发了,并于天亮之后赶上了敌人。今川的军队正沿着桶狭间狭长的谷地散开,并卸下了装备。经过长途跋涉,今川的部队又累又饥又渴。

当信长的部队接近了营地后的小山丘时,突然下起了一场大雨,这场雨掩盖了织田信长部队移动的痕迹。所以当雨停止后,信长一声令下"进攻!"他的士兵随即冲进了斜坡,攻陷了尚未准备妥当并完全于混乱中今川的营地。

在接下来的战斗中,信长的一名兵士冲进了今川的指挥部,用矛掷向了首领。今川于矛射中他之前,以刀砍断了矛柄,但是在他能离开之前,另一名信长的兵士冲了进来并砍下了他的头。在没有领袖的情况下,今川的部队撤退了,这次排山倒海的攻击,很快地结束了今川的家族。

信长将他的胜利归功于运气、用兵的智慧、及最重要的"进攻"。这次的胜利奠定了织田信长成为伟大霸主事业的开始。

同时,被今川家族当为人质的德川家康,从今川义元的死中得到教训,并逃回冈崎,从此开始经营德川家族的势力。



◀奇袭义元后,掌握了天下的信长之像。(清洲城迹)

责编/北尤

湖南友联游戏中心

游戏机	原装世嘉土星机(直读、AV线、原装手柄、中文说明书)送软件十张,110V电源1个	1300元
	索尼机(直读、AV线、原装双手柄)送软件十张,110V电源1个	1500元
	GB(老式)、送卡、外接电源、放大镜	500元
	GB超薄、送卡	520元
	世嘉Ⅱ型机(双手柄、电源、N—P双制式)	200元
	世嘉彩色手掌机(带屏)	750元
	GG机(送卡)	720元
	N64	1300元

游戏机配件	SS原装记忆卡	150元	PS原装记忆卡	80元
	SS4M加速卡	140元	PS组装枪	55元
	SS原装枪	180元	PS原装枪	180元
	SS组装枪	55元	PS组装手柄	25元
	SS组装手柄	25元	PS原装手柄	80元
	SS原装手柄	80元	PS制转	80元
	SS制转	80元	PS原装光头	300元
	SS原装手台	260元	SSJVC光头	270元
	SS连发手柄	60元	SS三洋光头	250元

土星、索尼软件品种繁多、价格低得让你无法相信。速来电询问、免费索取目录

邮购地址:湖南省长沙市蔡锷北路123号友联游戏中心邮购部 邮编:410005

查询电话:0731—2229097 批发电话:0731—4427424(传真)

南京

白下电子电器公司

新创世纪游戏机批发中心

新创世纪游戏机专营商店

面向华东地区客户专业批发次世代各种游戏主机及相应部品及软件:

价格低 源于我们的实力

品种全 证明我们可以做得更好

信誉好 因为上帝是我们的客人

售后佳 创造明天更美好

维修快 来自我们精通的技术

批发热线:01391583715 陈先生

向南京及各地玩友提供优惠的货品以保证您的利益。在新店开张一月内开展酬宾活动,详情见店堂广告。

批发地址:南京太平南路174号 邮编:210002 电话:9610065

专营店地址:南京湖南路12号之8 传真:025—4517358

联系人:陈先生 张其林 手机 191—3594853

北京腾达游戏 (邮购价目)

哎！价格就是低

原装世嘉土星 JVC 光头(白色)	1300 元　邮费 100 元	索尼 PS 主机	1500 元邮费 100 元
GAME BOY 掌机	310 元　邮费 30 元	世嘉原装手掌机(可直接玩 MD 卡)	750 元邮费 50 元
N64 主机	1330 元　邮费 100 元	超薄 GB 掌机	400 元邮费 30 元
台湾机板世嘉机(送卡)	200 元邮费 50 元		

MD 卡：

文字类	中国象棋(中文)	105	新超级大战	100	沙丘	30
	太空战士(中文)	160	信长霸王传(中文)	140	忍者武雷传说	80
	新乞丐王子(中文)	185	古代封印	75	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	130
	封神榜(中文)	165	皇帝财宝	90	皇帝财宝(中文)	135
	大富翁(中文)	90	武将风云录	120	众神遗产(中文)	130
	三国Ⅲ(中文)	80	光明与黑暗(中文)	125	亚瑟(中文)	120
	水浒传(中文)	175	众神遗产	75	中文三国Ⅴ(中文)	185
	中文三国Ⅲ+信长野望(中文)	115	光明十字军	80	吞食天地(中文)	175
	阿Q连环炮(中文)	125	梦幻模拟战Ⅱ	75	光之继承者	95
	大航海(中文)	115	织田信长(中文)	75		
	悟空外传(中文)	115	大航海时代Ⅱ	75		
格斗类	真·侍魂	105	幽白Ⅱ	50	VR 战士 2	60
	侍魂	50	16 人街霸	125	龙虎拳	45
	七龙珠	40	豪血寺一族	105	世界英雄	60
	12 人街霸	40	真人快打 4 代	60	VR 战士对铁拳	40
	饿狼Ⅱ	80	摔角擂台赛	65		
动作类	格斗四人组Ⅲ	50	丛林Ⅱ	45	侏罗纪公园	45
	格斗四人组Ⅱ	40	忍Ⅰ	25	侏罗纪公园Ⅲ	80
	格斗三人组	25	忍Ⅱ	35	唐老鸭外传	60
	音速Ⅱ	30	复仇者	40	佳菲猫	50
	音速Ⅲ	40	阿拉丁	40	七喜小子	40
	音速 5 代	65	漫画地带	40	蜡笔小新	70
	蚯蚓战士Ⅱ	50	战斧Ⅰ	25	蝙蝠侠与罗宾	45
	玩具总动员	60	战斧Ⅱ	25	杨家将	135
	音速 4 代	45	战斧Ⅲ	35	水浒风云录	155
	狮子王	55	X—MEN	45	火枪沙丘合集	50
	丛林日记	45	雌雄武士	25		
射击类	空牙	40	异形战士	40	异形	40
	真实谎言	50	骷髅行动组	50	雷电传说	40
	超空狂龙	45	火枪英雄	40	冲破火网	30
	魂斗罗	40	鲛鲛鲛	25	飞机四合一	55
	毁灭警官	40	机械战警	40	飞机三合一	45
	沙漠风暴	40	原子战士Ⅱ代	50		
体育类	疯狂赛车	30	机车王 3	45	实况足球Ⅱ	40
	顶级赛车	35	F1 赛车	55	台球传奇	30
	摩纳哥赛车	35	97NBA	60	VR 赛车(原)	100
	机车王 2	45	97FIFA	60	邮费每盘卡 15 元，两盘 20 元，以此类推	

本店急需 SNK 卡带机一台，如拥有者速与本店联系

推荐类

GB 卡(GB 卡目录每份 1.5 元)

18 合 1　96 格斗王，龙珠 2 代，大金刚等 100 元
9 合 1　装甲奇兵，口袋妖怪，风来西林，宠物蛋等 180 元
12 合 1　机械人大战 2(中文)，口袋妖怪，装甲机兵等 130 元
单卡　96 格斗王 60 元，恶魔城 80 元，大盗伍佑卫门 80 元，机械人大战 2 代(中文)80 元，索尼克 80 元

N64 卡：
N64 卡价格很高，所以本店选几个耐玩的游戏供大家选择(邮费每卡 40 元)

玛里奥 64	720	星际火狐 64(附手柄振动器)	720	Q 版足球	720
J 计划Ⅱ	380	麻烦战士	680	大金刚赛车(对应振动)	760
实况足球Ⅲ	770	水上电单车	680	时空战士	720
玛里奥赛车 64(附原装手柄)	780	生化危机	700	实况棒球	720
炸弹人 64	735	方程赛车	610	飞行之翼 64	530
机器猫	740	时空战士	700	太阳方块	720
MRC 拉力(对应振动器)	780	大盗伍佑卫门	770		

配件类

配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
土星大摇杆	250 元	60 元	土星四倍速卡	115 元	20 元	GB 皮套	15 元	15 元
土星 3D 手杆	240 元	20 元	PS 格斗手柄	40 元	15 元	GB 放大镜	20 元	15 元
土星方向盘	420 元	45 元	PS 手柄	100 元	15 元	GB 电源	15 元	15 元
土星六分插	220 元	15 元	PS 组装手柄	27 元	15 元	GB 对打线	15 元	15 元
土星炸弹人连发手柄	200 元	20 元	PS 制转	80 元	15 元	PS、RPG 手柄(可一只手玩)	250 元	30 元
土星白手柄	85 元	15 元	土星制转	80 元	15 元	N64 手柄振动器	250 元	25 元
土星透明手柄	90 元	15 元	PS 记忆卡	60 元	15 元	N64 手柄振动器(组)	160 元	25 元
土星组装手柄	27 元	15 元	MD 电源	50 元免邮费		AV 转接器	80 元	15 元
土星二型加速卡	60 元	20 元	220 转 110V 电源	50 元免邮费		N64 组装记忆卡	80 元	15 元
土星四合一卡	120 元	15 元	GB 摇杆	25 元免邮费		土星金手指解码全集	50 元	免邮费
PS 双遥控手柄	200 元	30 元	土星记忆卡(芯片记录)	130 元	15 元	PS 飞行摇杆	320 元	25 元
土星组装光线枪	70 元	30 元	MD 手柄	15 元	15 元	N64 透明手柄	250 元免邮费	

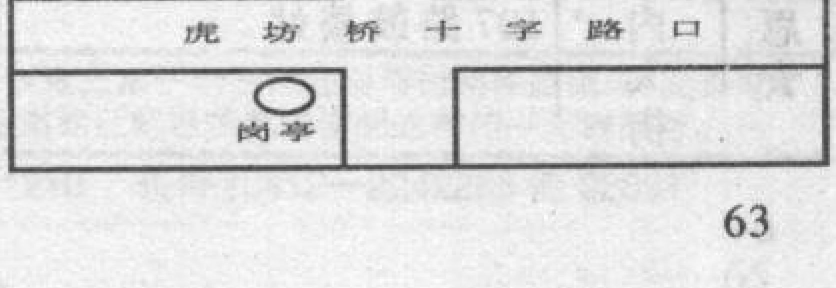
土星原装碟

VR 战士 2	85 元	VR 特警Ⅰ	85 元	东京番外地	85 元
梦精灵	85 元	VR 特警Ⅱ	85 元	VR 战士对格斗之蛇	85 元
世嘉拉力	85 元	索尼克合集	85 元	快打刑事	85 元
96 足球	85 元	电脑战机	85 元	邮费每盘 15 元，两盘以上 20 元，以此类推…	

超任带节目一级软盘每张 3 元，邮购 30 张起邮，邮费 20 元，目录每份 5 元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号　邮编：100050
电话：(010)63153732　联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘 6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。



北京游戏联盟郑重声明

为了首都游戏市场的繁荣与稳定，以及广大顾客及各位游戏爱好者的利益免受不法侵害，使消费者能买到物美价廉，称心如意的物品，北京金太阳、白云科达、神思、东利、霞光（排名不分先后）五家游戏专卖店共同成立游戏联盟，并向各位消费者郑重声明：

◇游戏联盟任何一家游戏店出售的游戏机，配件均明码标价，并为您提供新的游戏动态，市场行情，绝不欺骗消费者。

◇游戏联盟将规范市场零售价，确保消费者买到价廉质优的物品。

◇游戏联盟推出"一卡通"，制作统一的会员卡，消费者可到任何加盟的游戏店办理入会手续，并可在任意一家联盟店享受同样的优惠。（原各店的会员请于声明刊出 15 日内到各店办理换卡手续）

◇联盟各店实行联保联修，去联盟内各店购买主机，如在保修期间出现问题，您可持购物凭证到各联明店进行保养维修

◇此声明自刊出之日起生效，其未尽事宜将连续登出，请广大消费者注意。

游戏联盟各店地址如下：

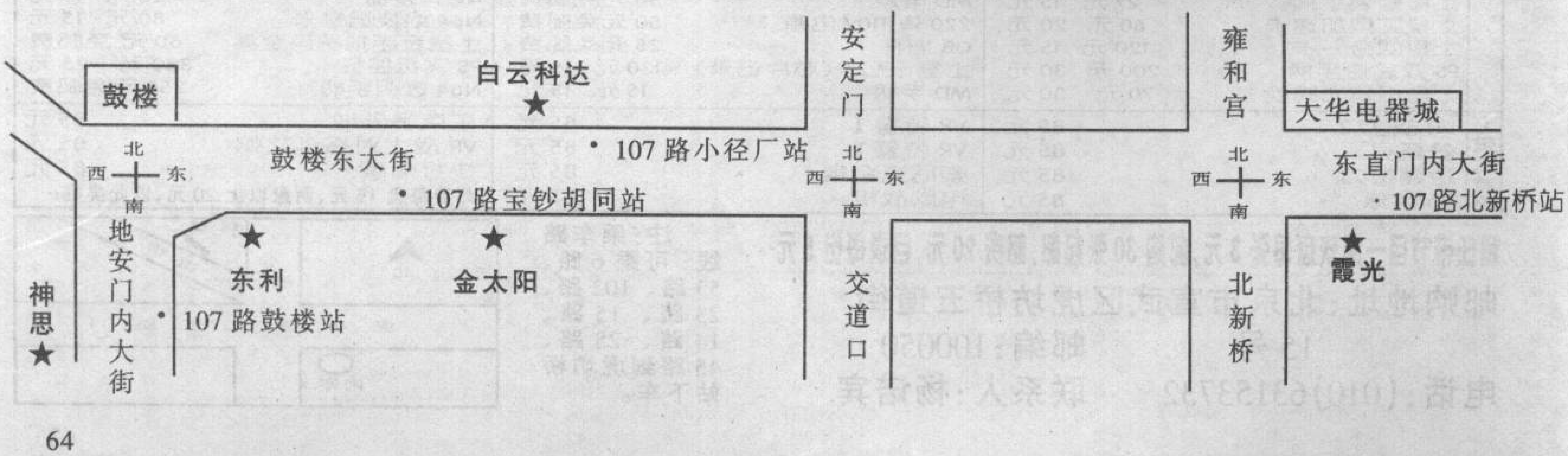
金太阳游戏专卖店　东城区鼓楼东大街 136 号
联系人：关小姐 64011395　邮编：100009

白云科达游戏专卖店　东城区鼓楼东大街 105 号
联系人：张先生 64060002　邮编：100009

神思游戏专卖店　西城区地安门外大街 65 号
联系人：韩小姐 64024871　邮编：100009

东利游戏专卖店　东城区鼓楼东大街 308 号
联系人：谢小姐 64021935　邮编：100009

霞光游戏专卖店　东城区东直门内大街 288 号
联系人：王小姐 64068684　邮编：100007



山西太原

前卫 GAME 馆

※低价发售土星、PS
特别推荐十六位 MD 彩色手掌机
※现货供应 SNK 及特新软件
※提供数百种游戏攻略资料
※专业维修次世代主机、配件

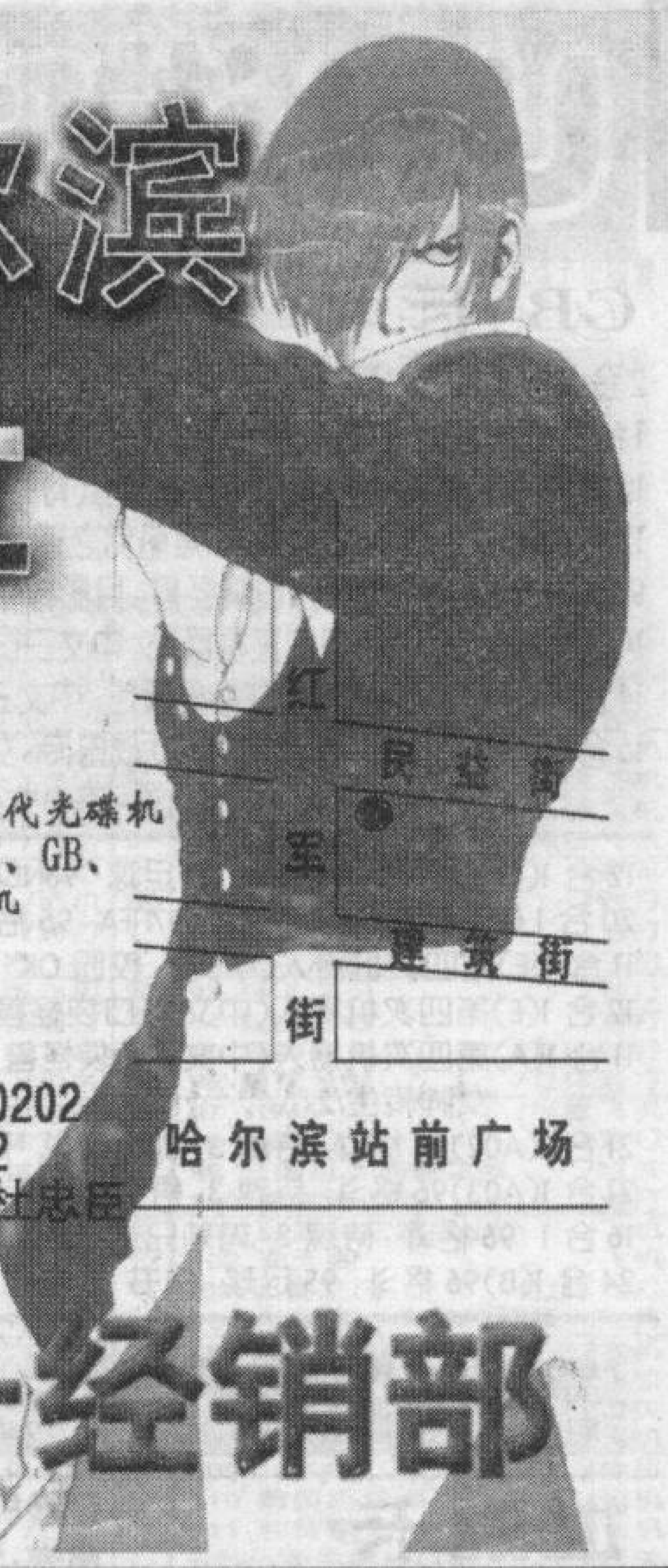
常备各类软件数百种，敬请垂询
来 信 必 复

总店：山西太原新建路 35 号 邮编：030002
电话：(0351)4063902 联系人：李 梅
分店：山西太原解放路 282 号
邮编：030009
电话：(0351)3091915 联系人：霍鸣山

(因部分顾客回信地址不详或没有署名，请没有收到回信的顾客与我们再联系。)

哈尔滨

华立



批发零售
SS、PS、N64等次世代光碟机
及各种档次MD、SFC、GB、
世嘉16位彩色手掌机
各种游戏光盘

南岗区（站前）
民益街103号
电话：0451-3650202
1309716822
联系人：高毅、杜忠臣

电子经销部

鞍山益友邮购部 (特色服务为您代购预定各种在您当地买不到的电器及周边)

由于定稿时间所限价格有差异按同期低价为准

品　名	单价/邮费	品　名	单价/邮费	品　名	单价/邮费
原装 SS 机	1160 元/100 元	万用制转器	120 元/25 元	PS 金手指	80 元/25 元
SS 记忆卡	85 元/ 20 元	SS/PS　S 端子线	各 35 元/15 元	PS 飞行摇杆	95 元/30 元
SS 手柄 4 分插	130 元/40 元	GB 皮套大/小	各 12 元/15 元	PS1001 改 5500 系列光头	165 元/30 元
SS97 加速卡	55 元/ 15 元	GB3 合 1(大声充电放大)	150 元/30 元	MD 便携机	420 元/45 元
SS4 代加速卡十碟	120 元/15 元	SFC 博士七	710 元/60 元	MD　6 键小手柄	10 元/15 元
SS 飞行摇杆	100 元/25 元	SFC 金碟(5 张)	180 元/20 元	N64CD 机(带 VCD 赠碟)	2390 元/100 元
SS 三洋光头	165 元/30 元	SFC 单火牛美/日	各 20 元/20 元	N64 导电胶	20 元/ 2 元
SS/PS 原装手柄	各 55 元/20 元	PS 带摇控 VCD 卡	690 元/30 元	3DO 光头	180 元/30 元
S/P/N 三用脚刹方向盘	320 元/60 元	PS 透明记忆卡(10 种)	60 元/15 元	SS4 合 1(记忆加速)	115 元 /20 元
SS/PS 专用电源	各 25 元/25 元	PS 主机电源板	240 元/ 40 元	SS 手柄 5 分插	165 元/40 元
SS/PS　AV 线	各 35 元/15 元	PS 原装鼠标	290 元/30 元	SS 透明手柄	29 元/20 元
GB 电源大/小	各 12 元/15 元	PS1001 系列二代光头	150 元/30 元	SS 街机大摇杆	210 元/40 元
GB 扩音器	90 元/20 元	MD16 位手掌机	660 元/30 元	SS 街机密码卡	70 元/20 元
SFC 美板组装机	480 元/100 元	MD 连发带摇杆手柄	15 元/15 元	SSJVC97 三代光头	180 元/30 元
SFC 原装美版机	850 元/100 元	N64 用 CD 机(赠碟)	2280 元/100 元	SS/PS 手柄导电胶	各 8 元/1 元
SFC 双线火牛	40 元/ 30 元	N64 记忆卡(1M)	90 元/20 元	SS/PS 两用振动冲锋枪	210 元/30 元
原装 PS 机	1260 元/100 元	进口传真纸	18 元/5 元	SS/PS 组装枪	各 50 元/20 元
PS 台湾英文金手指	96 元/25 元	SS 主机电源板	190 元/50 元	SS/PS　RGB 线	各 35 元/15 元
PS 台湾 120B 记忆卡	130 元/20 元	SS4M　记忆金手指	80 元/25 元	通用 AV3 分插	50 元/20 元
PS 振动手柄(9 色)	60 元/20 元	SS 原装黑大手柄	60 元/20 元	GB 镜面	20 元/15 元
PS 密技盒	120 元/25 元	SS 台湾方向盘	190 元/30 元	GB 机薄机	420 元/40 元
MD 原装 8 位手掌机(GG)	660 元/30 元	SS 原装金手指	130 元/25 元	SFC 原装日版机	680 元/100 元
MD 大功率电源	18 元/20 元	SS16 倍记忆卡	86 元/15 元	SFC 组装手柄	20 元/15 元
N64 主机	1100 元/100 元	SS/PS 国产手柄	各 20 元/15 元	SFC 目录	2 元/ 2 元
N64 记忆卡(256K)	60 元/20 元	SS/PS 连发手柄	各 35 元/20 元	PS 全中文(2M)金手指	100 元/10 元
无线电话信号钥匙扣	30 元/15 元	SS/PS 专用制转	各 50 元/15 元	PS 对打线	35 元/15 元
SS(丽音)VCD 卡	560 元/25 元	SS/PS 摇控手柄(对)	各 150 元/30 元	PS 原装振动手柄	190 元/20 元
SS 原装记忆卡	150 元/20 元	SS/PS 两用中手台	120 元/25 元	PS 手柄方向盘	95 元/30 元
SS 原装 2 代枪	180 元/30 元	GB外壳	65 元/20 元	PS 街机大摇杆	210 元/40 元
SS 对打线	49 元/15 元	GB 放大镜大/小	25 元/15 元	MD 原装二型机	590 元/60 元
SS 樱花大战记忆卡	110 元/20 元	SFC 光盘机(赠 5 张碟)	1100 元/100 元	MD 小手柄导电胶	3 元/1 元
SS 时空枪手机关枪	240 元/30 元	SFC　AV 线	15 元/15 元	N64 用光盘	90 元/20 元
SS 中手台	100 元/25 元	SFC 磁碟 50 张起 2.2 元	慢邮　10 元	光盘保护膜(20 张)	10 元/2 元
SS/PS 原装透明手柄	各 55 元/20 元	PS 记忆卡	55 元/15 元	3DO 连发手柄	80 元/20 元
S/P/N 三用振动方向盘	520 元/60 元	PS 原装 4 分插	320 元/60 元		

邮购需知：勿用电汇，信件内不要夹现金，请留联系电话以便通知邮购情况所注邮费为快件(慢件减半)，可以逢三减一购三件物品可付两件邮费，以此类推。
邮购 FC 卡：MD 卡请参见上期广告：每周均有新 MD 卡：GB 卡及周边附件上市(价格特平)，价格表备索付写清地址粘好邮票的回邮信封和一元钱即可。

汇款地址：辽宁鞍山太平 158 栋 9 号 邮编：114033 收款人：王恩超 电话/传真：0412—6411210 传呼：0412—2242288 传 22891

广告

UN 游戏快递

特别介绍：
- GB 套机(GB 机＋皮套＋电源＋放大镜＋手柄)360 元 邮费 10 元
- GB 卡黑船党之迷 恶魔城每片 65 元 邮资 10 元
- 原装彩色液晶手掌机(用普通世嘉卡)660 元 邮资 30 元
- 八位游戏机＋枪＋卡 70 元 邮资 15 元

GB 卡

GB 机(原装)298 元/台，超薄豪华型 398 元/台 邮资机器 15 元，卡 10 元 **合卡：**76 合 1、48 合 1、32 合 1 等十余种卡**一律 50 元**

2 合 1(F)陆海空大战 宠物蛋 口袋怪兽 月影村 四驱车 吞食天地 中文三国 鬼太郎 希望之剑 勇者传说 创世纪外传 领土模拟战	155 元
1 合 1(B)宠物鸡 口袋怪兽 第二次 大金刚 2 月影村 阿雷沙 3 隐忍 5 玛莉 2 避邪除妖 信长野望 N64 超级玛莉	155 元
10 合 1(F)大金刚 3 96 格斗 口袋怪兽(青) 第二次 萨尔达传说 月影村 圣剑传说 隐忍 勇者冒险 口袋轰炸队	155 元
12 合 1(H)大金刚 3 恶魔城 3 黑船党之迷 口袋怪兽(青) 96 格斗 中文三国 太空战士 3 魔法骑士 2 洛克人 5 骑士物语 玛莉 2 樱桃小丸子	155 元
9 合 1(C)超级装甲骑兵 口袋怪兽 月影村 宠物蛋 洛克人 5 96 格斗 中文三国 太空战士 3 四驱车	155 元
14 合 1(A)大金刚 2 第二次机器人 中文三国 J 联盟 圣剑传说 隐忍 吞食天地 信长野望 复活邪神 女神转生 2 魔法阵 玛莉 2 超级玛莉	155 元
14 合 1(B)第二次中文 中文吞食天地 中文三国 四驱车 口袋怪兽(青) 金太郎传说 打蟑螂 子熊物语 打地鼠等	155 元
16 合 1(B)中文三国 吞食天地 SD 战国传 女神转生 2 雷光战士 魔界塔士 SD 机动战士外传 魔法骑士 2 玛莉兄弟 3 天使之翼 篮球飞人 白书 4 达菲鸭 热血物语 美少女战士 小新 4	155 元

12 合 1(G)斩红郎 96 格斗 97 足球 96NBA 热血全集	130 元	18 合 1 96 格斗 龙珠 2 狮子王 美少女 斗神传 篮足球	120 元
20 合 1 体育全集 亚特兰大 97FIFA 95 格斗 97NBA	130 元	16 合 1 斗神传 95 格斗 白书 4 龙珠 Z 小新 4 莉兄弟	120 元
11 合 1(E)第四次机器人(中文) 校园 OK 四驱车 大战争	130 元	12 合 1(A03)中文三国志 95 格斗 第二次机器人 隐忍 5 J 联盟	110 元
12 合 1(E)第四次机器人(中文) 口袋怪兽 信长野望	130 元	15 合 1 斩红郎 饿狼传说 洛克人 3 美少女 魂斗罗	105 元
11 合 1(A)第四次机器人(中文) 口袋怪兽 中文三国 女神转生 2	130 元	11 合 1 斩红郎 J 联盟 灌篮高手 2 魂斗罗 2 花式撞球	98 元
		13 合 1 斩红郎 第二次机器人 吞食天地 龙珠 Z	120 元
21 合 1(A02)96 格斗 侍魂 3 剑勇传说 玛莉 4	110 元	10 合 1 萨尔达传说 吞食天地 鬼神降临 5 三国中文 领土模拟战	120 元
21 合 1(A03)96 格斗 侍魂 3 悟空飞翔传 玛莉 4	110 元	9 合 1 第二次机器人 三国中文 圣剑传说 魔界塔 2 女神转生	120 元
16 合 1 96 格斗 侍魂 3 玛莉兄弟 食鬼	110 元	9 合 1 第二次机器人 吞食天地 七龙珠 Z 信长野望	110 元
24 合 1(B)96 格斗 95 足球 白书 小新	110 元	8 合 1 大金刚 卡比之星 BLG 足球 复活邪神 3 隐忍	120 元

GB 单卡一律 48 元(不含邮资)

四驱车 2	口袋怪物	96 格斗王	95 格斗王	97FIFA	三国志(中文)	斩红郎	饿狼传说
月影村	第二次机器人	96NBA	篮球飞人	斗神传	侍魂		

世嘉卡

世嘉机Ⅱ 180 元/台 随机配三卡 380 元/套

邮资：30 元/台 世嘉卡：15 元/片 30 元/三片以上

水浒传(中文)	165 元	阿 Q 连环泡(中文)	115	封神榜(中文)	162	大富翁(中文)	90
三国 3＋信长	100 元	吞食天地 3(中文)	165	信长霸王传(中文)	125	武将风云录(中文)	120
古代封印	70	大航海时代 2	70	众神遗产	78	梦幻模拟战 2	70

8 位卡价目：

		圣火徽章Ⅲ	110 元	萨尔史传说	55 元	南北战争	70 元
		黄金组合四	150 元	萨尔达－中文版	65 元	水浒传	70 元
半熟英雄	50 元	世纪大战	75 元	魔神英雄	55 元	英雄战记	85 元
半熟英雄	56 元	荆轲新传－中文版	60 元	成吉思汗	70 元	太空战士Ⅰ	65 元
SD 机动战士	90 元	恐龙斗士Ⅰ	65 元	重装机兵－中文版	80 元	太空战士Ⅱ	65 元
三国志Ⅱ	80 元	恐龙斗士Ⅱ	65 元	第二次机械人－中文版	75 元	太空战士Ⅰ＋Ⅱ	95 元
三国志Ⅲ	60 元	吞食天地Ⅰ	70 元	圣火烈传	50 元	太空战士Ⅲ	90 元
三国志Ⅴ	70 元	吞食天地Ⅱ	80 元	勇者斗恶龙Ⅲ	75 元	封神榜－中文版	75 元
元朝秘史	75 元	铁拳对钢拳	90 元	勇者斗恶龙Ⅳ	80 元	第四次	80 元
圣火徽章	75 元	帝国战记	70 元	里见八犬传	70 元	吞食天地Ⅲ	80 元
圣火徽章Ⅱ	90 元	钢弹物语三	90 元	不如归	70 元		

PS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装索尼手柄	70	15
组装索尼手柄	25	15
原装记忆卡	120	15
索尼记忆卡 15BLOCK	50	15
索尼记忆卡 120BLOCK	150	15
索尼金手指	65	15
索尼无线手掣(二对一)	170	15
索尼 VCD 电影卡	640	30
索尼制转器	55	15
化解危机枪	300	15
索尼枪	60	15

SS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装土星手柄	70	15
组装土星手柄	25	15
16M 记忆卡	100	15
8M 记忆卡	85	15
SS 电影卡(原装/组装)	730/540	15
SS 加速卡	80	15
SS 无线手掣(二对一)	170	15
SS 制转器	55	15
SS 枪	60	15
SS 原装枪	180	30
原装方向盘	320	50

综合附件	价格	邮资
N64 机(赠一卡)	1380	100
N64 光碟机(赠金碟)	2480	100
SS、PS 两用带振动飞行摇杆	370	30
土星 JVC 光头	220	20
土星三洋光头	220	20
索尼光头	220	20
土星、索尼两用冲锋枪	190	30
土星、索尼 N64 三用方向盘	370	50
方向盘 SS/PS	280	50
土星四合一卡(加速、记忆)	120	20
土星 必杀记忆手柄	220	20
索尼必杀记忆手柄	220	20
土星、索尼对打线	40	20

邮购地址：天津市 228 号信箱(和平区多伦道 169 号大院内) **邮编：**300020

收款(信)人：天津市工商科技联合开发部 电话：(022)27302546

天津东方商厦五楼儿童大世界"智慧王国"(南开区西南角)

沈阳沈河区小北关街 92 号楼惠工家庭娱乐精品店 电话：(024)8505596

河南安阳：自由路安家庄小区 5 号楼 电话：(0372)5952680

北京星光照 海淀大柳树路 17 号 010－62242821 联系人：张先生

广州联系人：白卫民 电话：01393066421 020－81586354(宅)

可供软件：公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种，价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

●本地玩友以门市当日报价为准

广告

深圳市新嘉实业有限公司
(原　深圳市圣嘉电脑商场)

圣嘉从 1992 年 6月 1日起开始创业,时光飞逝,不知不觉至今已有 5年。在这 5年里,圣嘉人不知熬了数不清的多少个白天黑夜,推出了一个又一个的尖端产品。"要不就不做,要做就做一流的!",正是这条永恒不变的信念,驱使圣嘉人始终一直在中国游戏界的前沿,为中国游戏界树立了一个又一个的里程碑!

当成熟、稳定的圣嘉 2000® Ⅱ代光碟电脑板正式推出之际,深圳新嘉(圣嘉)实业有限公司同时正式宣布成立,标志着圣嘉企业从此迈进了一个全新的发展阶段,圣嘉人将会在这新的起跑点上继续发展壮大,立足中国,走向世界,一定要创出一个属于中国人的名牌!(圣嘉 2000® 万能光碟电脑板已取得中国专利,所有本公司独创的专利技术均受法律严密保护,仿冒必究!!)

全国率先推出完美枪机 12合 1:VR 特警 1 + VR 特警 2 + 基地 51 + 妖霸天下(SS、PS) + 化解危机 + 终极暴力(SS、PS) + 轰天炮Ⅰ + 轰天炮Ⅱ + 1944 铁之记忆 + 精灵机导弹……

深圳新嘉实业有限公司
XINGA CO.,LTD.INDUSTRY

总公司办事处:(518031)深圳市红岭南路 1045 号红岭大厦二栋 16 楼 D 座　总经理:苏永东(手机:0 - 1392948628)　业务:邱伟荣
联系热线:(0755)2242422、(0755)2242292　传真:(0755)2062169
汇款地址:深圳市红岭南路 1045 号红岭大厦二栋 16 楼 D 座　收款人:苏永东
E - MAIL:seega@nenpub.szptt.net.cn　http://WWW.XINGA.COM(网页建设中)
各地办事处:沈阳苏丽(024—3507083)、成都孙侃(028—3361193)、北京孟健康(010—64298943)、哈尔滨国强(0451—4681882)

圣嘉 2000® 112 合 1 开机卡清单
(注:开机节目单中节目编号加粗的为推荐强片。)

土	01 梦游美国 2 /赛车	土	29 泡泡龙Ⅲ /射波	土	57 超级漫画英雄 /对打	土	85 暴风战机 /飞机
星	02 VR 战士 2 /立体对打	星	30 滑雪 TRIX /运动	星	58 街霸方块Ⅱ X /方块	星	86* 激光战机 /纵版飞机
0	03 少年街霸 2 /对打	1	31 梦精灵·冬季版 /过关	1	59 斗士历史.街机版 /对打	1	87* 空牙外传 /纵版飞机
2	04 虎胆龙威 /立体过关	2	32 侍魂四·天草降临 /对打	0	60 火热火热 7 /对打	5	88* 首领蜂 /纵版飞机
土	05 VR 特警 2 /枪机	索	33 铁拳 2 /立体对打	索	61 终极暴力 /枪机	土	89 世嘉雷霆赛车Ⅱ /赛车
星	06 格斗之蛇 /立体对打	尼	34 刀魂 /立体对打	尼	62 妖霸天下 /枪机	星	90 超级格斗机械人 /对打
0	07 战国风云 /飞机	0	35 首领蜂 /纵版飞机	0	63 超级漫画英雄 /对打	1	91 X 超人对街霸 /对打
3	08 基地 51 /枪机	1	36 化解危机 /枪机	5	64 再生战机 5000 /赛飞机	6	92 棉花魔女Ⅱ /飞机
土	09 越南战争 /过关	索	37 蝙蝠侠 /过关	土	65 怒.首领蜂 /纵版飞机	索	93 格斗之王 /对打
星	10 苍穹红莲队 /飞机	尼	38 雷电风暴 /立体飞机	星	66 !生与死 /立体对打	尼	94 浪客剑心 /对打
0	11 VR 特警Ⅰ /枪机	0	39 1945 /纵版飞机	1	67 紫炎龙 /纵版飞机	0	95 斗神传Ⅲ /立体对打
4	12 妖霸天下 /枪机	2	40 三国无双 /立体对打	3	68* 太郎丸 /过关	9	96 星球大战 /立体对打
土	13 TT 摩托车 /赛车	索	41 滑雪 /运动	索	69 海底大战争 /过关	土	97 1945 /纵版飞机
星	14 世嘉拉力赛 2 /赛车	尼	42 格斗专家Ⅱ /立体对打	尼	70 VR 飞龙之拳 /立体对打	星	98 街霸Ⅱ X /对打
0	15* 格斗王 96 /对打	0	43 星空战士 /立体对打	0	71 斗士本能 /立体对打	1	99 三国志Ⅱ赤壁之战 /过关
6	16 豪血寺 3 /对打	3	44 街霸 EX /立体对打	6	72 沙罗曼蛇外传 /飞机	7	100 饿狼传说 4 /对打
土	17 空中之虎 /立体飞机	3	45 警匪枪战 1&2 /真人枪机	土	73 终极暴力 /枪机	索	101 红莲队之黄武出击 /飞机
星	18 X一超人 /对打	D	46 终极杀手 /真人枪机	星	74* 超级沙罗曼蛇 2 /飞机	尼	102 通天阁 /飞机
0	19 真人快打 3&4 /对打	0	47 西部牛仔 1&2 /真人枪机	1	75 VR 对格斗之蛇 /立体对打	1	103 天堂之门 /立体对打
7	20 水浒演武Ⅱ /对打	1	48 太空海盗 /真人枪机	4	76 雷电风暴 2 /飞机	0	104 侍魂四.天草特别版 /对打
土	21 魔域幽灵 /对打	索	49 恶魔战士 /对打	索	77 胜利拉力赛 /赛车	土	105 金属战机 /飞机
星	22 DX 格斗家 /立体对打	尼	50 雷电 DX /纵版飞机	尼	78 轰天炮Ⅰ /枪机	星	106* 音速战机·特别版 /纵版飞机
0	23 东京番外地 /立体对打	0	51 空牙 2001 /过关	0	79 轰天炮Ⅱ /枪机	1	107 格斗行动 /过关
8	24* 花小路大作战 /过关	4	52 越南战争 /过关	7	80 兽王记 /立体对打	8	108* 究极虎Ⅱ PLUS /纵版飞机
土	25 雷霆战机Ⅴ /飞机	土	53 太空战斗机外传 /飞机	索	81 格斗力量 /立体过关	索	109 1944 铁之记忆 /枪机
星	26 湾岸赛车Ⅱ /赛车	星	54* 巴沙根战机 /纵版飞机	尼	82 滑雪 2 /运动	尼	110 精灵机导弹 /枪机
0	27 冲破火网Ⅱ /飞机	1	55 电梯大战 2 /过关	0	83 沙漠坦克 /过关	1	111 独臂擎天 /立体飞机
9	28 铁甲飞龙Ⅱ /过关	1	56* 疾风魔法大作战 /纵版飞机	8	84 越野电单车 /赛车	1	112 一线生机一ONE /过关

SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS SS

早知有杰缘何必满街跑

哈尔滨杰缘·天缘电玩批发中心

向上帝承诺——

早来省钱　晚来多花钱　不来更费钱

买的称心——价格低　　专营　各类家用游戏机及周边设备
用的放心——终生维修　专业　维修游戏机及改街机
玩的开心——新、奇、特　专心　对玩友热情指导服务

新动态——一降再降　"原装"格斗快打手柄 38 元

大量现货		长期批发
土星机(黑色 JVC) 1177 元	PS 机(5502 型) 1377 元	
土星机(白色 JVC) 1277 元	PS 机(5501 型) 1450 元	
土星机(兰色 JVC) 1377 元	PS 机(7000 型) 1377 元	
世嘉机(台产) 180 元	GB 机(万信) 320 元	

＊杰缘店　地址:哈尔滨市南岗区吉林街 41 号　电话:(0451)3602832　3602831
＊天缘店　地址:哈尔滨市道里区大安街 26 号　电话:(0451)4649077　4649717
＊透笼店　地址:哈尔滨透笼批发商厦二楼 2368 号　传呼:2323126—3677

早知有天缘何必到?!

PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS


街皇® GCD
领导街机新潮流
街皇 GCD 赚钱胜过电脑板
SS、PS、120 合 1 至 256 合 1
枪机、车台、对打、过关、飞机、智力、各类游戏尽在其中、真正物超所值。换光碟就等于换电脑板。
新游戏三天上机，确保业者抢占先机。
高精度全屏幕图文分析，高速度 CPU 处理技术，全方位追踪控制游戏程，准确计命计币，再也不会出现丢币、定板现象。
1P*2P 均可单打及随时加入，横板、直板运作自如。
ABS 新外壳，一体化设计合理，流线型美观大方。
平放竖挂，防尘散热，坚固耐用。
街皇 GCD 新游戏
特快
特多
特精彩
街皇——信心的标志
利益的保证
质量超群
一年包换
拥有街皇
机室兴旺
GCD
哪里有街机，哪里就有街皇！
STREETGAME
街皇电子
深圳市街皇电子有限公司
总经理：卓边光
地址：深圳宝安 41 区 11 号 A 座 6 楼 电话：(0755)7894448 7893448 传真：(0755)7894448
街皇广州分公司：(销售维修面向全国)
经理：卓京光
地址：广州市站前路 29 号
副经理：罗文凯
电话/传真：020—86669094 电话：020—86529357
街皇番禺办事处：(服务周全)
联系人：陈彪
地址：广东番禺市市桥镇隆美村迎宾路 50 号 电话：020—84879260
办事处：·河北(保定)0312—5058888 侯树平 ·辽宁 01394232268 杨仁守 ·成都 028—3178891 杨中文
·西安 029—7880144 阎志义 ·河南(郑州)0371—6975654 刘森 ·江西(南昌)0791—6286251 包振铭 ·云南(昆明)0871—3102231 陈超
·贵阳 0851—6851648 杨欣 ·南宁 0771—3139022 王文英 ·兰州 0931—8839201 李小海 ·重庆 023—63842732 罗代忠 ·乌鲁木齐 0991—4515001 张新临 ·杭州 0571—8823520 郑志忠 ·柳州 0772—3801400 陈生 ·哈尔滨 0451—6528800 马颖

三栖人

躯壳中的灵魂

—『攻壳机动队』完全解析

文/X.Y.M

五、六年前从书市上买回注有鸟山明“原著”的《攻壳机动队》。漫画到现在可亲自操纵斑蛇螺满墙乱爬的 PS 版游戏，原来认识“攻壳”也有这么多年了。无论是美丽、性感的女孩，还是严谨的故事剧情，都无数次令笔者感叹。那么，若有同感的诸位，借助三栖人的机会，让我们再次重访“攻壳”的世界看看它的各个发展阶段。 —X.Y.M

漫画篇



▲这就是单行本的封面哦。

所謂生化人即是將身體的一部分、或是全部，以人工器官來代替的改造人類。
在右邊的場合，垂掛於中央的是機械化9成以上的生化人，她本來的肉體只剩腦與脊髓，而且如圖中已放入外殼中，因此光從外表上很難看出是機械人還是生化人。
至於內分泌系統、淋巴腺系統、胰臟、肝臟及骨髓等是如何人工器官化的，因仍有未了解的組織，是否能實現像這樣幾乎完全機械化的生化人，在根本上是有疑問的，不過現在有非常多的器官已有可替代的人工器官。（在這之後尚有更深入的分野…）我向有興趣的人推薦（是已出版有點久了）月刊工業新聞社所出版的「バイオマテリアル一人工臟器へのアプローチ一」（生化材料一人工器官入門一），作者是筏義人博士。（一本要3914圓，不過我想會比買2片奇怪的CD來得有趣）

▶《攻壳》的栏外注解，单独看的话也很有意思。

STAFF: ●士郎正宗（SHIROW MASAMUNE）为该漫画的原著者。61年11月23日生，人马座、A型血，毕业于大阪艺术大学美术部油画科，由同人志时期的“黑魔术M—66”、“BLACK MAGIC”开始从业于漫画。85年2月发表的单行本“苹果核战”（APPLE SEED）为处女作。此外还著有“特搜战车队DOMINION”、“仙术超攻壳ORION”等。注意不要象书店的傻店主一样把他念成**土**郎正宗。

最初的连载是刊登于讲谈社的漫画月刊“YOUNG MAGAZINE”海贼版之中的，在89年到90年间，每三个月一次。最后共十二篇完成了第一部、第二部分的正式连载，**好象**至今未有开始（对不起，因资料有限，用了“好象”这样含糊的词）。

第一部分的单行本于91年10月5日第一次印刷发行，售价为一千日元。这个价位在同期的漫画单行本中可谓甚高。但就这本共346页，装订精美，画面高度密集几点而言，了解日本漫画单行本价位的人，一定都可明白这个价格是多么的低廉了。更何况还有64页精心炮制彩页，起到了极好的收效。

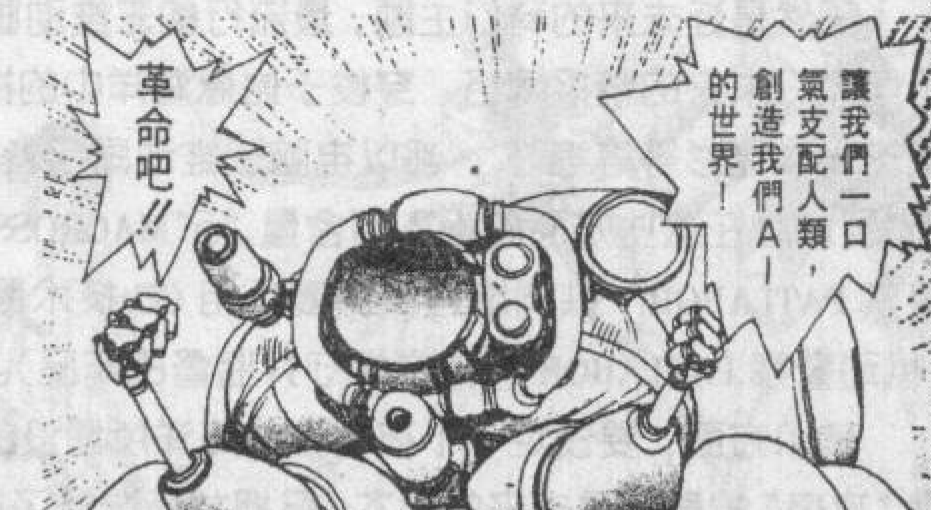
“攻壳”作为一部SF作品，理所当然地充斥了各类高科技术语与专业用语，这对于SF迷而言，的确是难得的收获。但了解士郎正宗作品的人一定对其大量出现的栏外补充深有感触，其数量之多、项目之长，在所有同类漫画中也是少见。若同时阅读，往往会招至混乱且打断作品的



▲《仙术超攻壳ORION》。ORION，是猎户座之意，与此同名的还有国内的一种巧克力派……



▲FUCHICOMA抢走了“DOMINION”中安娜的物品，而安娜的壳品中竟然有士郎正宗的原稿。



▲FUCHICOMA（斑陀螺），《攻壳》中极为人气的角色（机械）。



◀《苹果核战》总集编中的插画人物造型，比单行本①已有明较差别。



◀士郎正宗的漫画作品《特搜战车队DOMINION》，DOMINILN应是天使的名称，用于此的含义是……

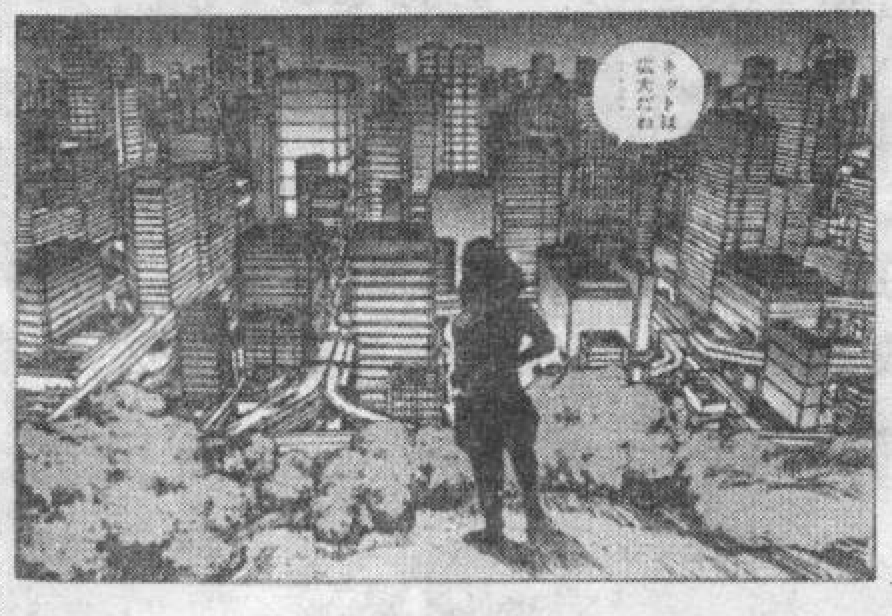
进度。而这些注解在体现了士郎先生对电子、生化科技的执着之外，亦给海外版本的翻译工作带来了相当大的困难，何况一些胡乱翻译排版的劣制品，简直比原版书都更难以看懂。

故事的进度基本依照公安九课的行动为主线，构造上属于电视剧型。实质上，却比电影型的“苹果核战”整体上编排地更好。特别是人形使（也有译作“木偶操纵”或“傀儡师”）这个隐含

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL

着的角色，就象 FF Ⅶ中的萨菲罗斯一样，将各个剧情都有序地连到了一块，然后在剧末制造一个升华… …

写到这儿笔者也不知该再写些什么好了，总之，还未看过“攻壳”漫画版的，最好有机会还是看一下，看懂之后一定会感到有所收获的(虽然想看明白比较费力……)。



◀《攻壳机动队》漫画单行本最后页最后一格，面对庞大的网络，草雉的感叹。

动画篇

STAFF：
●脚本　伊藤和典
●演出　西久保利彦
●角色设定　冲浦启之
●作画监督　黄濑和哉、冲浦启之●机械设定　河森正治、竹内敦志●铳器设定　矶光雄●监督　押井守

2029年——企业的网络遍布全球，电子与光来回奔驰，但国家与民族还未因情报而消失的近未来——

这是“攻壳”的漫画与动画版共同使用的开场白……

面对那样的时代景色，究竟可以找到些什么呢……真想看一下”，这是“攻壳”剧场版的监督押井守先生所发表的感想。可惜在去年的中日导演研讨 会上，未能听到更详尽的解说，(似乎就象笔者预料到一些业界人士在观摩“攻壳”剧场版时会睡着一样，他并不认为有足够的理由参加这样的研讨会)。抱着这样的理想，他将“攻壳”的剧场版动画，承送到了众人面前。

“攻壳”的剧场版究竟成功与否，且先不提。首先还是来了解押井守是如何来表现他想象中的“攻壳”的世界的。

既然是近未来的科幻主题，最流行的三维动画技术是非采用不可了，未来的情报网络、穿梭于信息海洋中的视觉效果　2902型热光学迷彩等等等等，都以电脑三维动画与特技来表现。“攻壳”剧场版在这些方面的投入与含量，与“MACROSS PLUS”、“机动警察 PATLABOR”共同成为该年度运用 CG 技术最多的三部影片(机动警察 PATLABOR 同样是押守井监督的作品)。

美术方面，要设定一个被情报的海洋所埋没的未来都市，虽然“攻壳”的舞台是未来的日本，但押井还选择了香港，作为背景设定的蓝本，来创造他心目中的“被信息污染”的都市，为此，他带着摄影组亲赴香港采集了各类背景的资料，可能某些香港的观众在看片时对背景会有似曾相识的印象吧。

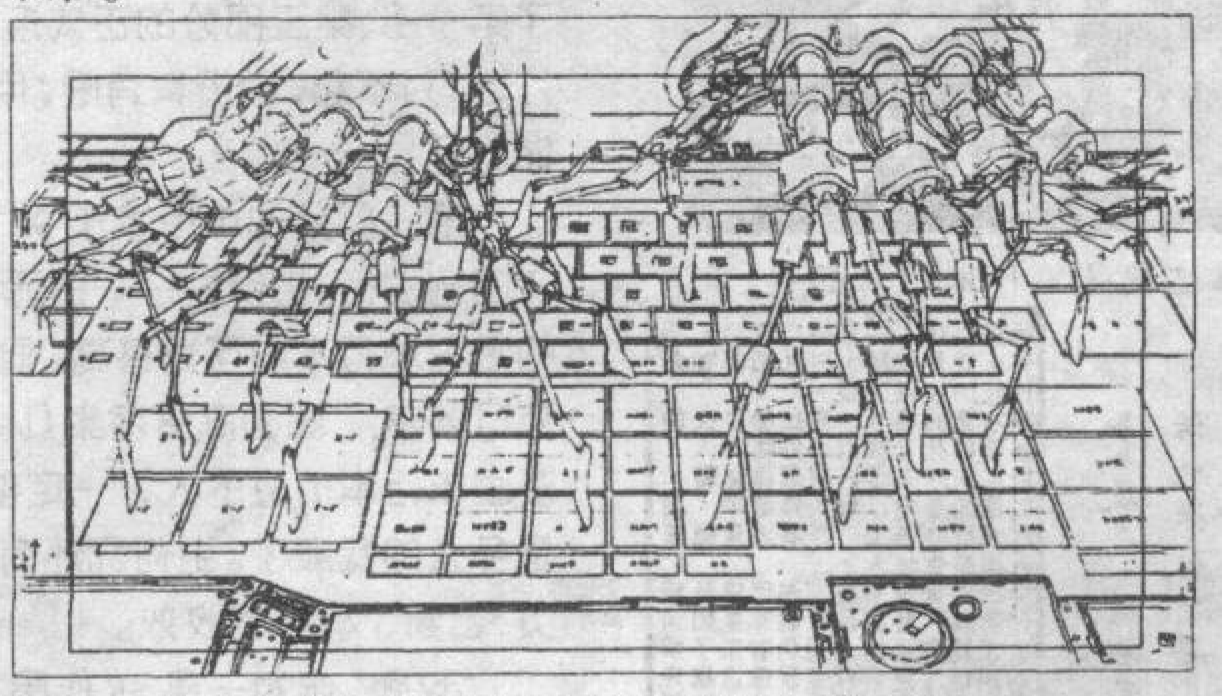
脚本方面所做的改动，剧场版的内容，主要是围绕人形使所展开，此外，还将漫画版第九篇与公安六课对抗穿插入主线，女主人公草雉素子的最 终敌人，将是六课的战车，而草雉与人形使 灵魂(GHOST)融合，得以保留。新设定的项目，还更改了草雉的性格，剧中她因为自己所持有的义体而怀疑自我的存在，并不断渴求解答，这也成为她最后与人形使融合的一个原因。所以，素子的情绪比漫画中要低沉得多，为此，押井守亦认为漫画版素子的造型过于“活泼”，而再由冲浦启之重新作了设定，草雉的新形象的确与剧场版的剧情更合体了。不过这样的设定同样也放弃了一些东西。最后的一项设定，是令多数“攻壳”迷所不满的，那便是取消了九课的战术兵器——FUCHIKOMA(叫作“斑陀螺”或“攻壳车”也



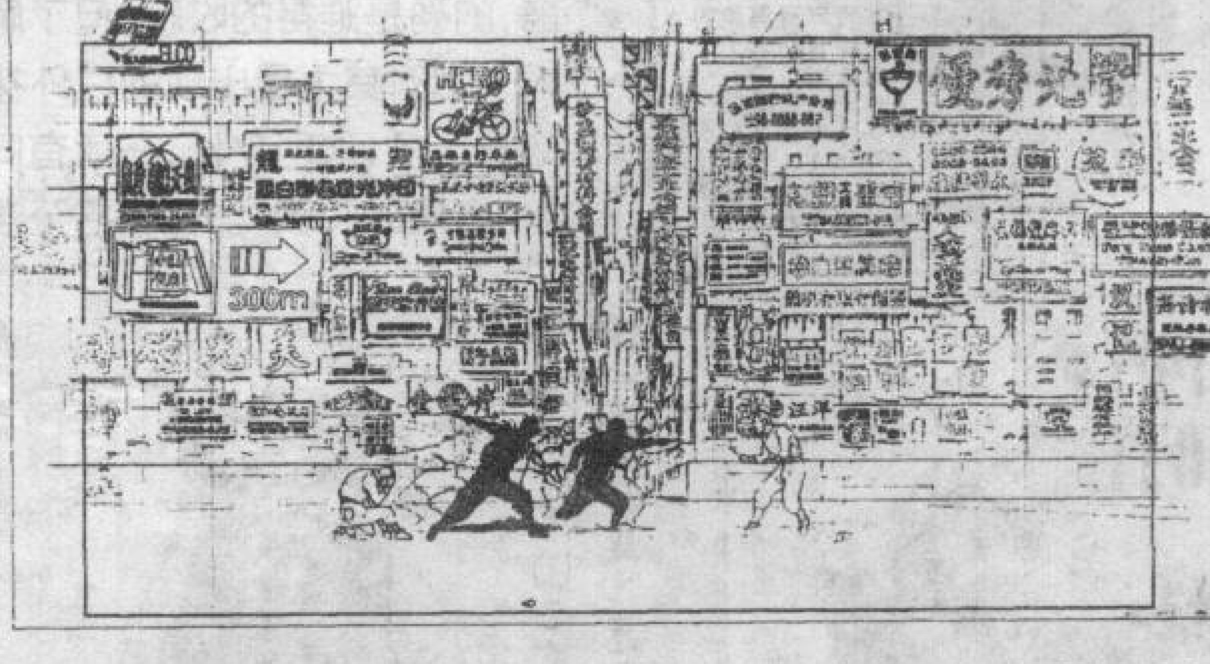
▲受到素子攻击粉身碎骨的外交官，子弹并非常规弹头，而是类似达姆弹或低速劣化弹头。



▲被六课的狙击手的红外照准的草雉，巴特想用手臂来为她抵挡。



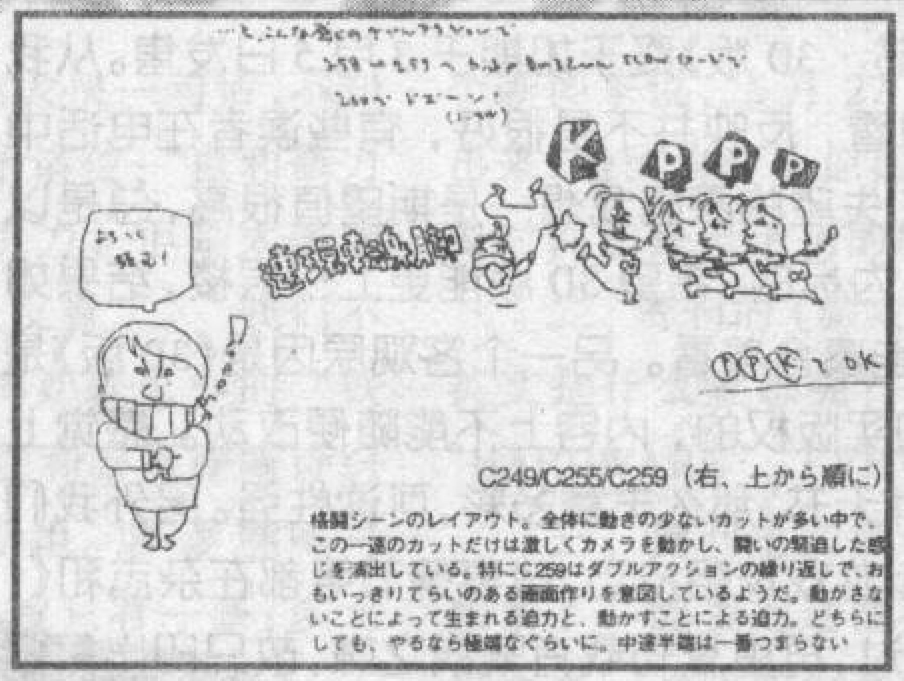
▲九课操作员的手指，未来的东西，真是可怕。



▲剧场版镜号 C248 的设计稿，覆天盖地的招牌，是香港特有的景观。

可)这个人气的角色设定(实际应该是机械设定,但它的确也有性格),或者押井监督认为那个"世界"中,从理念上考虑,不应有那样的东西吧。

《攻壳机动队》剧场版,最后作为95年一部大作影片,于11月18日在美、英同时上映。押井守在日本动画界是以表现低沉压抑气氛而著名的监督,经过他监督的作品,总会与原作有一定距离,而形成自己独特的世界观(不知那些原作者是否会有不满)。所以,将原先对"攻壳"漫画版的印象抛在一边再去观赏"攻壳"剧场版的话,便可以说它是一部不错的影片了。



◀创作草雉与人形使的傀儡格斗的画面时,看左图监督告诉原画:此镜头需要去玩一下GAME(剧中草雉的动作是PPK)。

游戏篇

STAFF:

●企画: 大平 俊充

●监督、脚本: 北久保弘之

●作画、监督: 川元利浩

被敌人逼到了墙角,眼看就要撞上了,但却未有碰撞的声音。一阵目眩之后,敌我的相对位置都起了一定变化。在0.5秒的惊讶之后,斑陀螺行动方式的优异之处开始体现出来了。上楼不走楼梯,天花板上比较安全,这些,的确是这种大蜘蛛的作风。让玩者完全体会到驾驶斑陀螺作战时的感受,可算是PS版《攻壳机动队》最大的功劳吧。

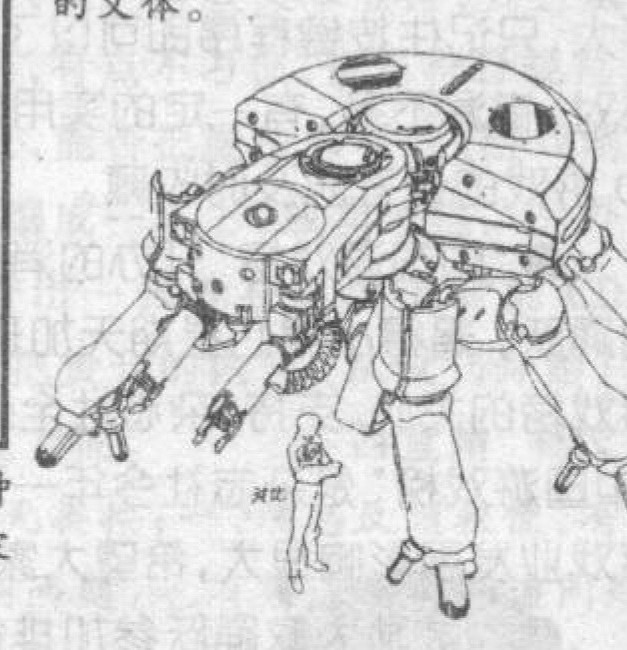
整个游戏虽然只有十二关,但如果不善于使用FUCHICOMA的高速移动,以及无处不至的行动力的话,如拆除爆弹、高层建筑突破等任务,都会变得万分束手无策。敌人虽然都是游戏的原创角色,但也会有持光学迷彩的对手,追击的时候,也颇费周折。

比较值得一提的是游戏中的动画片段,制作得相当到位,士郎正宗亦承认"比想象得更好"的效果。担任设计工作的北久保弘之,是日本动画界比较年青的实力型监督。在更早的一些时候,士郎正宗的漫画作品《黑魔术M—66》就 是北久保进行动画化的,"老人Z"、"JOJO的奇妙昌险"、"GOLDEN BOY"等动画亦是他的代表作画。作画方面是由长期以来一直从事"GUNDAM"系列制作的川元利浩,由他负责造型设计的"0083"以及"08MS小队"都可算是"GUNDAM"系列中的姣姣者。用于制作动画的平台(软件)是最新从英国引进的,这种由电脑为制作平台所描绘出的画面效果,可使二维动画与三维背景更加完美的融合。以往二维与三维动画同画面总很别扭的问题慢慢地得到了解决。而前几日才玩的"异度装甲"的片头动画,似乎是在相同的平台上制作的。

实际写了那么多的好话,无非是因为又看到了美丽的素子与可爱的FUCHICOMA,弥补了剧场版留下的遗憾,这一点,是否有玩友与笔者有同感呢?

金 潤淑	金 順娥	金 文姫
萩森啓子	渡辺恵子	平出幸代
色彩設定	遊佐久美子	
色指定	佐藤秀一	片山由美子
仕上検査	水田信子	山下弥生
仕上	手塚プロダクション	
	北京写楽美術芸術品	
	シマ・スタジオ	
楠本みゆき	三関江美	佐々木正子
小林めぐみ	菅 美幸	長田美弥子
早川恵美	飯島理恵	村口冬仁
田村智美	高谷知恵	石橋恵美
日下部真樹子	新倉美佐子	鈴木仁子

▲《攻壳》剧场版的STAFF,这种情形以后若有机会再告诉大家(黑框中为北京写乐公司)。



▼六课的战车守在水没博物馆,意图阴止草雉等回人形使的义体。



北久保弘之

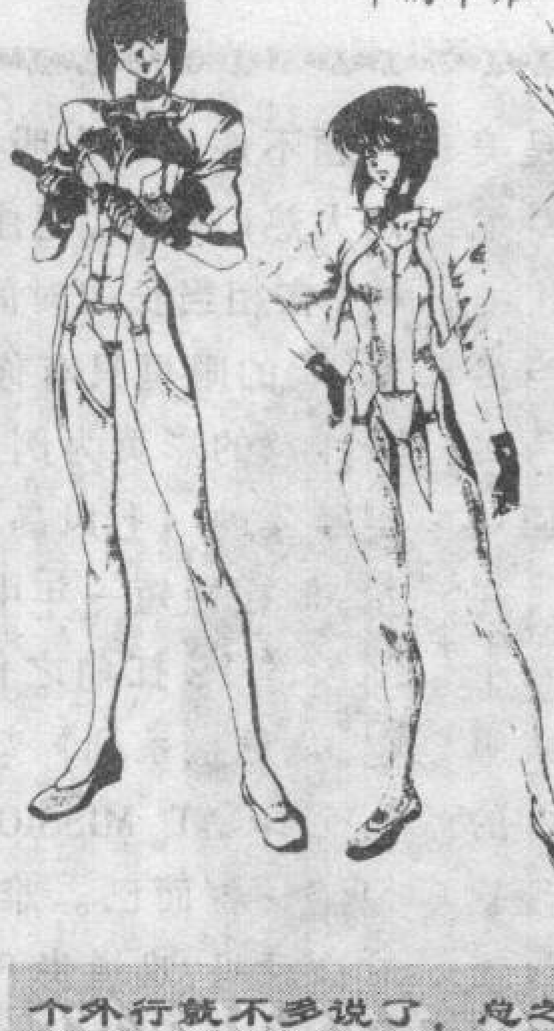


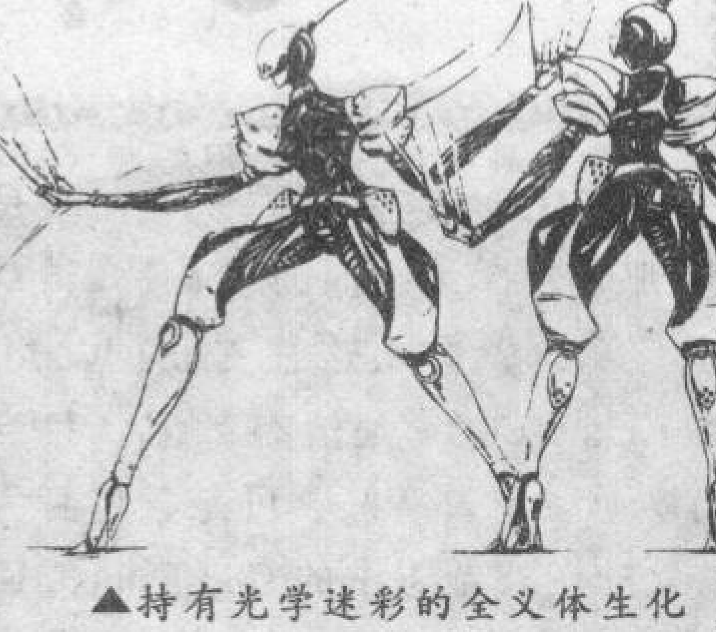
川元利浩



▼PS版《攻壳》片头动画中素子BOX上刻有①SONY②KODANSHA(讲谈社)③PRODUCTION I.G(动画制作公司)④SEISHINSHA(新声社?)

▼游戏版中的草雉





▲持有光学迷彩的全义体生化人MISSION5登场。

(编者按:蛰伏许久、终于复出、万众雀跃、奔走相告……《三栖人》栏目在沉默了一年有余后终于又启动了!我这个外行就不多说了,总之今后这位XYM会不定期向大家展示动画、漫画、游戏这片他栖息的三片美丽家园上的旖旎景色,来让我们去VIEW吧! ——SHADOW PHOENIX)

●《格斗天书·3D版》终于如期于3月5日发售。从我们收集到的信息看，反映并不是很好，有些读者在电话中直言“很失望”。失望的原因我想一是期望值很高，总是以《’96格斗天书》为标的，希望3D版能更上一层楼，结果如“春节晚会”，只能凑合着看。另一个客观原因是《3D版》是杂志社从海外购买版权的，内容上不能随便改动。感觉上就不象《’96格斗天书》那么丰富多彩，可读性强。另外我们考虑，许多3D版游戏攻略技巧，故事情节等都在杂志和《’96天书》上介绍过，再重复刊载有骗钱之嫌，故只印出每部游戏的出招，做为资料和实战之用。做成大32开本也是出于收藏及使用方便的考虑。有些出招没有翻译是因为意义不大，只记住按键程序即可以了。3D版出招等都经过反复校对，错漏不多，有一定的实用价值。本书印量不大，喜欢3D游戏的读者应及时收藏。

●“中国游戏榜”开办的消息自3月号公布后，读者参加踊跃，逼得小编们星期天加班计票。读者对中国自己的游戏榜的关心、支持，杂志社全体人员致衷心的感谢。办好“中国游戏榜”是杂志社今年一项重大举措，对推动中国的游戏业发展影响很大，希望大家提出建议、批评。

●为鼓励大家踊跃参加排行榜投票，每月挑选50位幸运读者给予每人不低于40元物品的奖励。而且每月的奖品都不一样。杂志将在今年第7期公布年末的大奖奖品，可以说奖品空前丰厚，每位参加投票的读者都有二次中奖的机会。请大家留意7月份杂志的奖品公布。

●从“中国游戏榜”的来信看，GB的玩家占相当的比重。从日本的情况看，GB在97年仍旧显示其崛强的生命力。管你什么32位、64位，还是几十万色、几千万色，我自黑白不动。在97年日本游戏销售榜前20位中硬是从PS的铁壁合围中挤出三席(前20位中PS占16席。SS仅一席免于全军覆没)，而且“口袋妖怪”以365万盘的骄人战绩居于游戏销量榜首(“太空战士Ⅶ”位居第二)。一个简单的黑白掌机居然有如此表现，个中原因可能就如任天堂老板山内讲的“游戏本质就是有趣”。许多次世代游戏声光化电一应俱全，就是忘了“有趣”这一条。鉴于此，杂志社决定出版中国首部“GB游戏特辑”，收录GB性能解析和近600部GB游戏及秘技奉献给GB玩家，出版时间大约5月下旬。

●翻过杂志第80页的读者可能惊异地发现关于“都市流行COOL”的广告。几年来杂志社在编辑电玩杂志的同时注意到都市流行文化的兴起。象流行歌曲受到青少年的喜爱一样，流行服饰尤其是比较前卫的流行服饰越来越COOL(酷)，这种流行服饰包括运动鞋、服装(如牛仔裤、休闲装等)、饰品、背包等已成为都市流行文化一道亮丽的风景线。而我们的服装书刊基本上都是成人时装，化妆品，比较前卫符合青少年审美特点的流行服饰如果有也只是偶尔露峥嵘。所以我们从海外引进“都市流行”的版权，将国外最新的流行服饰介绍给大家。对象是13—30岁的青少年，如果大家喜欢，我们将进一步的开掘。《都市流行—COOL》预计将于五月上旬出版。

闯关族的家



STAGE 1：心太偏，从一而终是美德，那是在感情方面的事。我知道众编对带领你们进入这片Game World的Nintendo、SEGA是情有二锺。我当然无权干涉个人喜好，可是各位身为目前大陆游戏杂志中的God Father，面对国内(oversea?)数以百万计的玩家，在杂志的安排、编辑上应尽可能抛却个人好恶，力求理性客观的为玩家服务。何出此言？如果有Spone Time的话，请某编将’97年贵刊对PS、SS硬软件介绍的篇幅、重量、质量、着色度、喷墨度等做以小计，不难发现：PS是后妈的孩子(尽管刺耳，但我以为中肯)。先抛开两大机种技术及业绩上的问题不谈，首先明确PS及SS是当前两大热门机种，记住是两种。可惜《电软》在相当长的时间里对SS浅吟低唱着“我的眼里只有你”。不是吗？以最引人注意的彩页为例，SS上至少还称不上经典的《七风岛物语》、《公主的冠冕》等在短短一年中已梅开二度，同时间段的PS扛鼎之作《最终幻想Ⅶ》、《生化危机系列》却犹抱琵琶半遮面，而《FRONT MISSION2》也只是封底上惊鸿一瞥而已。难道众编对SQUARE有敌意吗？难道贵刊对NAMCO有成见吗？难道非要SONY公司友情馈赠列位一台PS才可能改变吗？

MISSION 2：优秀栏目出现“疲软”。我以前一向比较喜欢GAME BAR这个栏目，简洁、洗练，打分客观。但同样存在着PS、SS数量上的差别。但自去年年末开始，不知是真的软件的可玩性提高，还是众编口味下降，反正评份一再突破“新高”。贵刊97.8期10个评分中1个9分以上，1个8~9分的，8个7~8分的。第9期基本维持了这个势态。第10期像《骨头先生》如此优秀的游戏当时也不过是8.937分，到了第11期，首先《VR射手2》创下9.33分新高，并还有2个9分以上的高分。岁末一期，“浮云赛车”达到了巅峰。竟然除难度外，其余均为满分。笔者孤陋寡闻，近日正闭门造车，无缘得

见，但总以为这个打分还是值得商榷。是真得称得上 PERFECT 还是一时冲动之举？最近一期大概正逢过大年之际，整体打分上“变本加厉”，十个评分，6 个 8 分段，4 个 9 分段，众位如此慷慨如同发压岁钱一般。就算该评分不是众编之作，做为编辑，对太过离谱的评价有必要也有责任加以“修正”，否则只会失去它应有的作用和意义。

FINAL BOSS：彩页编排令人失望。贵刊现有彩页绝对数量不算少，可是质量如何呢？先看一则数据（我粗略统计，难免有庛漏之处）：

以贵刊 97.8～12 期为例，除去封底、面，大概以游戏为主的彩页有 96 页（不包括“大墙色廊”，包括“乱舞势力系列”）；以《侍魂》为主的彩页有 22 页；《KOF》系列是 10 页；《SF》系列是 13 页。这三大格斗热门将近占去了彩页的半壁江山。换句话说，像如过江之鲫的 RPG、SLG、RAC、STG 等等等全都败在了这些“格斗达人”手下。因为它们没有所谓《××天书》、《××天书·3D 版》，就算是同门师兄弟，在下以为 3D 格斗已成为主流，而贵刊仍强调二维世界，不把《VR Ⅱ》、《TEEKEN 2、3》、《Sorl edge》等等这些王牌放在眼中，是何道理？！仅仅一个信息渠道能搪塞的吗？退一万步说，我明白格斗游戏画面吸引人，火爆刺激，但它只是游戏的一部分，不能因为商业短期利益而盲目炒作。这里想起古龙大侠一句话，不知天高地厚的鄙人赠予诸位：“血和暴力虽然永远有它的吸引力，但是太多的血和暴力，就会令人反胃了。”我们不仅需要奥托·冯·俾斯麦这样的“铁血宰相”，同时也向往和崇拜滕崎诗织和阿尔伯特·爱因斯坦。啰啰嗦嗦写下以上这段文字，主旨只有一条：多元



化，无论是彩页还是文字。

兰州　KEN ANGELO

（无类按：又是一封不署名的批评信，其实内容很中肯，字也写的挺漂亮，可为什么不署名呢？对我们不信任？无类心中总有一种隐痛。连个表示感谢的纪念品都无处可寄，太可惜了。这不是“引蛇出洞”，因为我们手里没有棒子，只有游戏手柄。）

一、贵刊的《游戏新闻眼》里的新闻好像不新。就拿 97 年 7 月里的第一个新闻来说，5 月 27 日的事 7 月份写出来，是因为什么原因呢？是因为撰稿要时间还是出于别的问题呢？

二、贵刊的《游戏新闻眼》里有些英文是什么意思呢？比如“SCOOP”、“HARDWARE”、“EVENT”等。

三、贵刊里文篇的英文出现得太频繁了，能否把这些英文全部都翻译成中文。这样能为我们这些半英文盲带来福音。

四、贵刊有些文章竖排，并且从右向左排，有点不习惯，也不符合规范。

五、能否把魔法师写的《游戏制作入门》编成一本书，或卖或送。另外贵刊能否出一张能在电脑上看的 CD—ROM，把贵刊的内容（从试刊开始）全部写在上面。　**广西宜州　杨文佳**

（无类按：一、消息反馈较慢，有出版周期问题，也有渠道不太畅通问题，今后会想办法使新闻更快捷、准确。

二、SCOOP（简写 S）：新闻特报；HARD WARE（简写 H）：硬件，主要介绍游戏硬件；SOFTWARE（简写 S）：软件，介绍游戏制作及发售消息；EVENT（简写 E）：事件。TOPICS & ETC（简写 T）：谈论及其他；ACCESSORY（简写 A）：外设配件。接受你的建议，逐步会向中文题头过渡，使读者能更一目了然。文章中出现一些英文原文，原因较多。希望你能借机学“英文”，有百利而无一害吧。）

电玩迷语录

●在玩“街霸 ZERO 2”时，一定要肯定自己的“自制力”，以避免旁人对你产生“有病”的想法——玩这个游戏后，没人会预料到你下一次的声音或动作。　**沈阳　夏铭斐**

●武汉大学梅园三舍的田然（18 岁）说他的身份证预定今夏“发售”。

●如我家的组合柜同“生化危机 2”中的异空间相连的箱子一样的话，那么出外旅游就会……　**郑州　张元凯**

●性别与龙哥同类，职业书生，玩“山脊赛车 2”是“欲罢不能，通关无能”。　**杭州　朱敏江**

●对“KOF”系列的一句话：MY HEART WILL GO ON.（FORM TITANIC）　**武汉测绘科技大学　尹赞**

●对“妖怪口袋”一句真话：两个妖怪不可能挑遍天下。　**上海　江斌**

●对“第二次超级机器人大战 G”的感觉：是未来人类生活的体验版。　**上海　只有 15 岁“当然没有”身份证的　陈挺**

●“BIO HAZARD 2”不仅仅是“生化”危机，更是 SLG、RPG 的危机。　**上海　性别为“TOMCAT”、玩龄为 1/10 世纪的　周晓鹏**

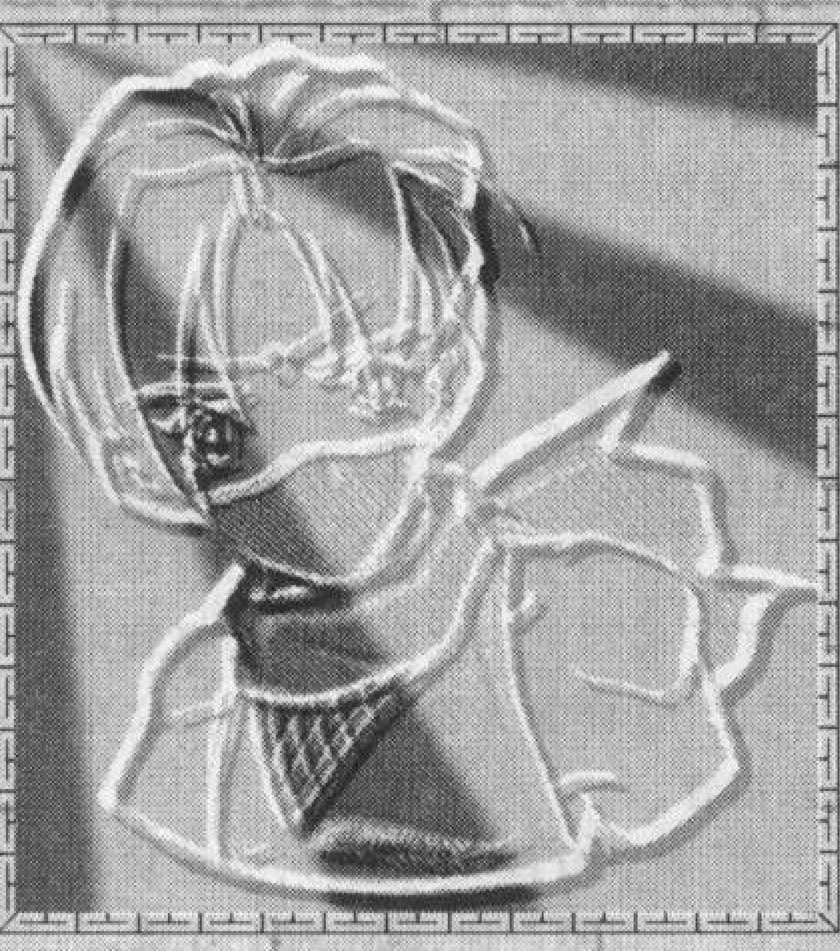
●玩“‘95 格斗之王”时，当你刚找到格斗的感觉时，这局已经结束了。　**辽宁辽阳　徐洋**

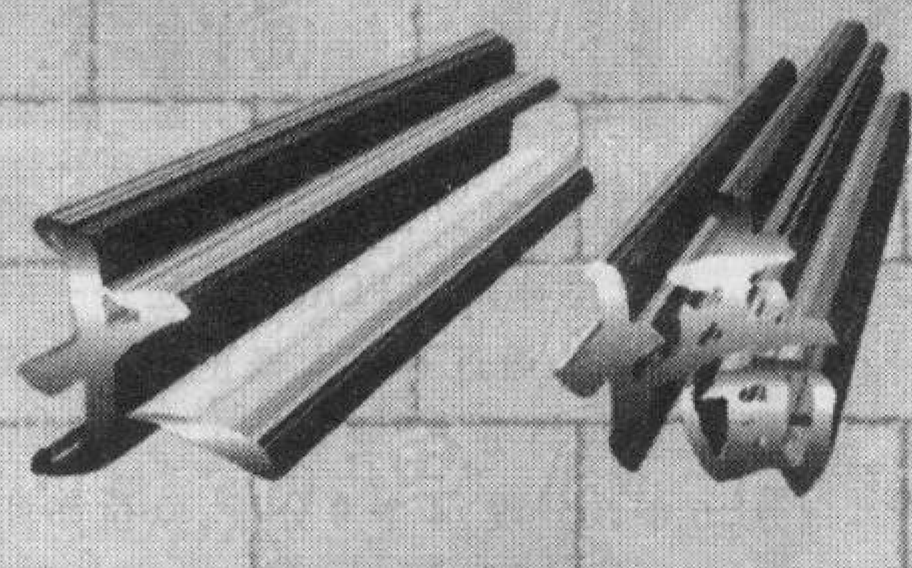
●因为脑子里光想着玩，所以没时间对任何游戏有评语。　**四川遂宁　王煜**

●“天诛”中的忍者就是小偷＋小人（背后捅刀子）。　**浙江广电高专　苏剑峰**

●要用“口袋战士”打遍天下的“大头”。　**安徽滁州　夏睿**

●为了“‘生化危机 2’中的最终武器而来不及上厕所”。　**黑龙江　大庆　性别为“男、男、男”的张希哲**





第36期

最近好像发生了许多事情：编辑部中购置奔腾Ⅱ代；风马与我舍弃多年来陪伴我们的"×86"主机，取而代之"咪咪×"的奔腾×××NEW主机；风马一日打开自己机箱，大呼一声"哇，我的闪卡哪里去了？"孰不知这"闪"卡是他脑中的"显卡"，也许是草料过多或过少，吃撑了或饿晕了说胡话罢了；近日编辑部中一"大姐"级人物忽传谣言说煮了本人做骨头汤可像吃唐僧肉般长生不老，欲煮余之，遂以"白骨夫人"称之；另有同事一名传来新婚佳讯，在此祝其与其的他永远幸福，浪漫今生；"惊蛰"那日，天气突然热得象是SUMMER，《格斗天书3D版》也是那日破土惊蛰的，能否象天气一样"酷"呢？

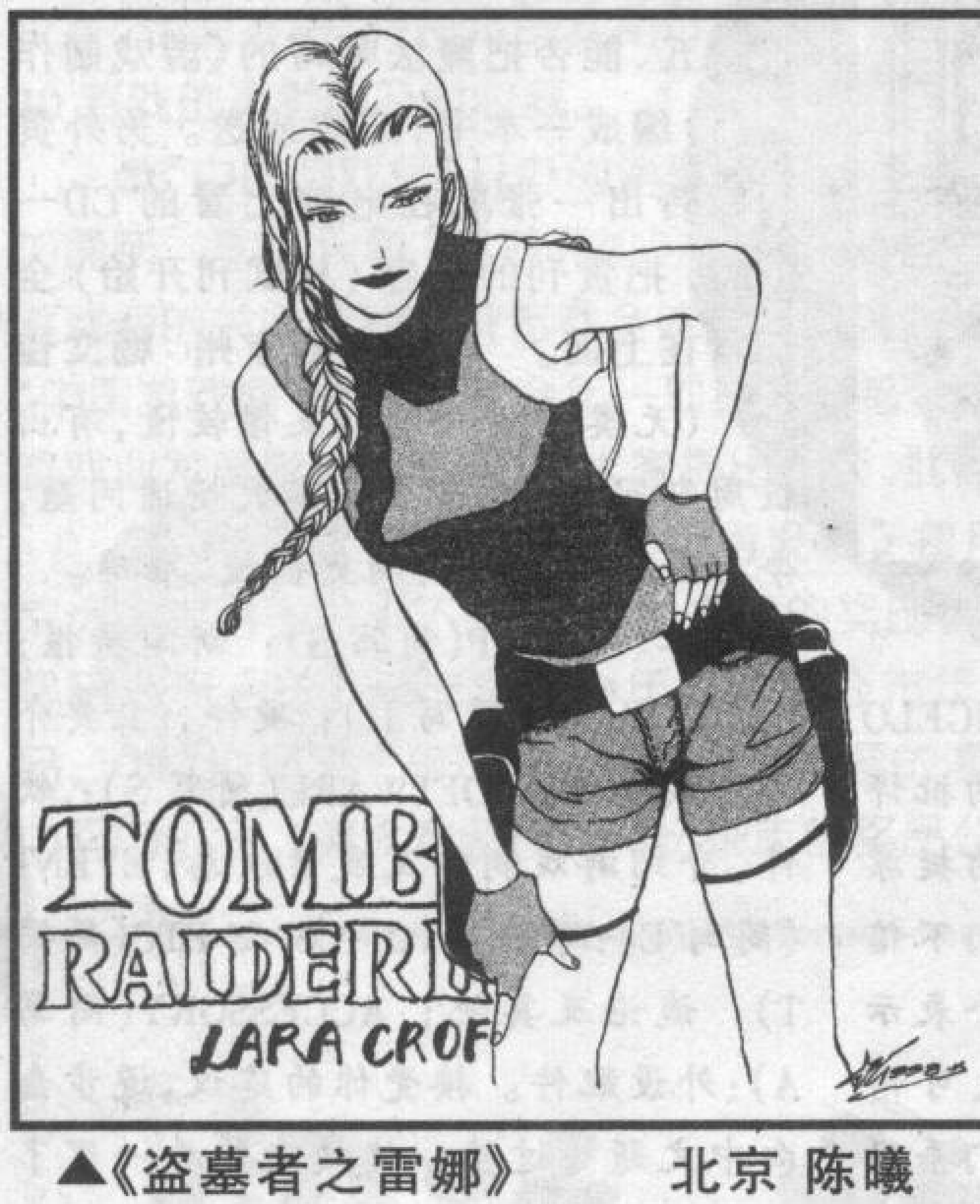
也许春天到了，新的一切均在复苏，暖暖阳光下大地一片生机，勃勃迸发出动人活力，就是这样，一个柳绿花红、一个春江水暖、一个亮丽照人的季节悄悄"降临"了，谁能错过这乍泄的春光，谁能让这明媚春色从眼前溜走，记住，该出屋(手)时就出屋(手)哦……

关于画廊接力行动"还我河山"，欢迎大家踊跃出击，3月号赵佳朋友的《格斗之末》并非是一个固定的开场，有兴趣的朋友可续之或再创新河，了解否？本人的铁皮"圣柜"中的"廊上画兵"已到了需要"计划生育"的地步了，原因自然就是众多朋友的大力支持，纷纷搬"兵"入廊，加之近来"兵马"级别很高，故许多"兵马"在"圣柜"中安营扎寨，因廊上面积有限（上期多了些内容就引起有些朋友的"抗议"），所以只好慢慢排兵布阵，致使许多朋友的"兵马"暂时无法很快地逐鹿"廊原"。Please Wait……

SPICE GIRL有"GIRL POWER"，我有"廊POWER"，关于这个"廊POWER"吗，说来话长（喂喂，别臭拽卖关子啦，快快道来！）。总是从自己喜爱的音像杂志（如《影×××》）看到星级评分，于是计上心头，从本期起开设"廊POWER指标"，以"★"代表，星数越高表示POWER越高，"5★"：登峰必杀作（不看后悔）；"4★"：榜眼光芒作（必须一看）；"3★"：廊前得胜作（值得一看）；"2★"：仍需努力作（不看也罢）；"1★"：失魂落魄作（败笔）。当然后两者大概不会"大举入侵"，但有时会刊载一些，旨在鼓舞士气，有言道"革命仍未成功，同志尚需努力"，所以……（每月介绍的青年漫画家不在评星之列）也许在评星时有不太客观的地方，请原谅我这个半画盲吧……

大家都会乖吧……

——廊主（四月铁血春光版）SHADOW PHOENIX



▲《盗墓者之雷娜》　北京　陈曦

陈曦北京人氏，从未玩过TV GAME（真的！）去年买了电脑，开始迷恋诸如《帝国时代》等PC即时战略游戏。（S·P语：好好，有发展前途！）
主要作品：94年《包子》；95年《冬雪》；96年《溪明拳》、《刺襄》；97年《化蝶》；96、97两度参加亚洲漫画原画展。

▶咩咩羊，不怕我吃了你吗？你说的COOL BOY八神是因为变成此等Q版才黯然神伤，泪如泉涌的，那么草雉的龙珠版本又是谁呢，难道是贝吉塔。（『廊POWER』：★★）



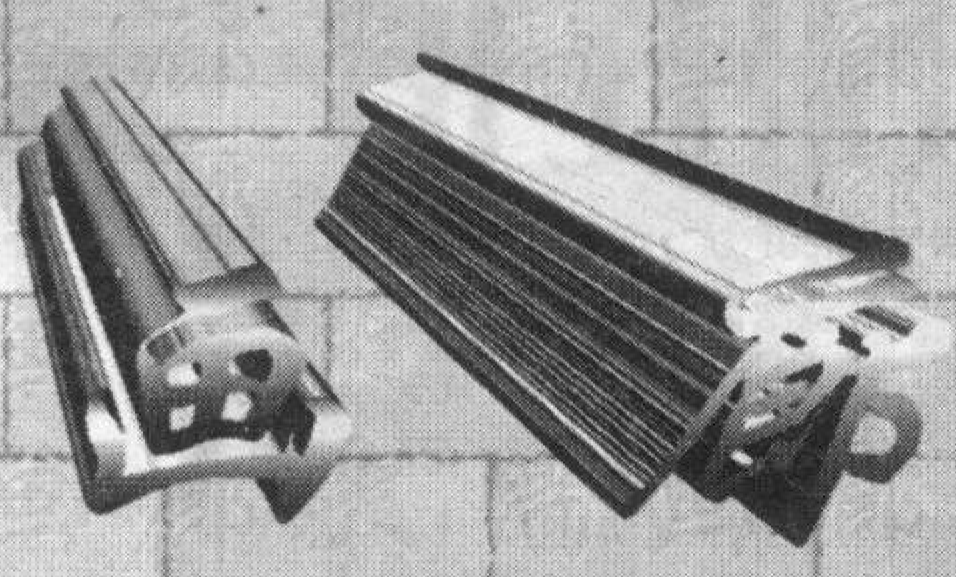
▲《八神庵之小悟空版》　南京溧水　吴涛

▼还记得一看见此画，我忍不住叫来同事，一起为你的这份异色幽默所"感动"，"不过画技仍需UP"。如果八神总是对腿上的皮带喜新厌旧的话，恐怕起码还有近10人的皮带被其所『窥视』哦。（『廊POWER』：★★★）



▼《97格斗之王》　武汉　何志松

PROMISE ME THAT YOU'LL NEVER GIVE UP……



凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册(色廊、黑白廊一视同仁)；在"还我河山"活动中获准刊登者获赠三期杂志各三册。

题图绘画/郑州 朱卫强



▲《KOF'98 想像图》 广西浦水 蒋志锋

◀无论从真吾的火机杀招，还是哈迪兰凭吊他的部下以及望月双角召唤出的霸王丸及幻十郎的僵尸版怨灵战士和其他都充分证明你无穷的想像力，顺便问一句"FINALBOSS是谁呢?(『廊 POWER』:★★★)



▲《夏洛特》 广东东莞 红红(女)

▲只有临摹嫌疑，但你轻松逃过噩运而顺利"上廊"是因为确属佳作，许多临摹作品可以纵身廊上都是因为它们做到了形神兼备，甚至比"原稿"更将人物的精髓表露出来。但愿你的人生象她背后那朵盛开的玫瑰一般永不凋谢，灿烂下去……

(『廊 POWER』:★★★★)



◀《街霸II—春丽》海南海口 温碧泉

◀说，与港星温碧霞有何关系，坦白从宽……这清爽的春丽很卡通啊，不过仍难逃有50%的抄袭之嫌，即使是抄袭的话，笔法也掌握得不错，今后请响应画廊创新的宗旨。

(『廊 POWER』:★★★)

▼刀锋的耀目寒光及沾上的腥腥血迹都为本已很COOL的牙神增添了一份血般杀气，据PERFECT讲牙神的这半边脸有些象挨了一刀柄般呈平板状，仔细一看比起身上的肌肉确显生硬之态。

(『廊 POW-ER』:★★★)

▼《剑血寒光幻十郎》 湖北京山 王超



▶飘逸潇洒的桔右京被你描绘得果然很令他的崇拜者们倾心，空中翩翩落下的片片樱花瓣更为小桔子衬托出一种浪漫的味道，总感觉他是在耍酷装情圣，很象《行运一条龙》中的周星驰出场情景。(P.S: GIVE YOU A GIFT一赏)

(『廊 POWER』: ★★★★)

『春光』赏



◀《桔右京》 武汉武昌 陈凯

NO MATTER HOW HOPELESS!—TO ALL FRIENDS.

龙哥热线

●哈尔滨市一位姓梁的读者是个街机迷，他建议杂志能多增加些对各种游戏机性能及周边的介绍，“因为有很多像我一样的游戏迷并没有自己的游戏机，可不知道应该买哪一种”。

的确，在我国拥有数目极为庞大的街机队伍，少说也得超过灾世代玩家数一二百倍。这是正常现象。无论家用机进化到什么地步，街机总还是要比它先进得多；家里面气氛也不大对头，因为没有人欣赏你的技艺；街机是摇杆和 RGB 高解像，那是不折不扣的“荣耀感”代名词。关于家用机性能的汇总工作本刊已进行过多次，效果可能不佳，因为玩家认为游戏才是重要的。那么，问题的关键就变成了大家爱玩何种类型的游戏。玩家分派带来的好处是促近了对游戏的深入了解和探讨。据观察，SFC 派目前已转移到 PS 方面来，PS 地位尤在当初 SFC 之上；街机和 MD 一派大部分转到了土星，亲世嘉的玩家在我国比重也不低；掌机因为可以解闷儿，捧场者奇多。可见，性能不是最主要的，兴趣是最主要的。怕就怕“不知该买哪一种”！请回到街机厅去并注意阅读本刊吧。

●请问你们炒作的土星大作“格兰蒂亚”在日本的销量咋样？另外，卡普空不是成立了一个子公司“FLAGSHIP”吗，最近有何作动？PS 独占的好作品“生 2”会给 3D 不足的 SS 移植吗？

谢谢！从株式会社 GAME ARTS 开发部长宫路武接受“土星迷”专刊记者采访某游戏情报时露出的满面笑容来看，“格”似乎应销的不错呀！咳咳…告诉你啊，有消息说“格”在日本约有 70 万的总销量……不错吧？大概不会赔呀！(E0 推定约 28 万，实卖 60 万(！？)。GRANDIA 推定 43 万，实卖……)

关于天尊，不知道耶！很久没和他们胖社长饭后喝茶聊天了，你知道，龙哥最近很忙，世界发生了那么多事，他都顾不得……有机会见了冈本吉起部长，吃过饭再替你问吧！

不错，CAPCOM 的作品都有着品质保证的。土星有这么好的福气移植吗？“生 1”既给了 SS，卡普空和世嘉的关系大家也都清楚……应该不用龙哥批准 2 也得移植，没准还要对应 4 兆卡呢。也好，如果是“照搬”PS 版 2 的话，一来可以看看 SS 的 3D 不足到啥地步，二来可以看看这扩张 4MB 足到啥地步。龙哥请你放心哟，如果卡普空大老远跑到电软来请示意见，他绝对不会摇头！

●我的土星读盘不太正常，修理时被加大光头的激光读取功率，然后玩游戏时每半小时主机就得休息一次，否则就不出图像，你们说咋办？(很多读者来信询问)

对于世嘉主机的光驱部分，玩家大可不用持“苦心 JVC 兰光头”的态度。该坏的话，JVC 也得坏，关键是使用时要小心为上，这不，玩盗版的“好处”就显露出来了吧？相信这时的玩家会很着急，小天天有一个主意，极简单，财去人安乐嘛，买一个新光头换上去(价格并不高)。大概只有这个方案才最可靠。土星主机的光驱相比较之下还是很“皮实”的，也别太拿它当回事了。

●天津市“ROCK MAN” ZR001 认为动用土星解码器看“GUNGRIFFON”动画与不用时没啥区别，特来信询问。

少量土星游戏为了提升动画质素而专门动用 MPEG。此类版本与通常 TRUEMOTION 格式的区别是：①全屏，无压缩。②变 15FPS 为 30FPS。(“MR.BONES”是极出色的，小天天打的自然是美版。现在与游戏相关的 OVA 几乎所有专卖店都有售。)

●有读者问最近传出史克威尔将要替 SEGA 发游戏的真假？

不就是个游戏公司嘛！而且听说她还要重回任天堂的怀抱呢！也真难怪有一部分玩家不能安心于游戏，反倒对“史克威尔等”大感兴趣，可游戏这东西对玩家而言是自私的。如果想成为一名迷氏者，非有长期的感情投资免谈为上！有观点认为史氏加入世嘉后，SS 的后继机就不尽心制作游戏了，并希望史氏还是别加入世嘉的好，就让她在 PS 中，使 SS 有个追寻的目标。这对少数 SS 玩家而言可能有点那个……至于“史氏加入某某”的真实性？我们认为“自有定数”，史克威尔神通再大，也不能代表业界全体。百花齐放，才会使游戏业更繁荣，玩家也才能更加受益。

●什么是 WINDOWS CE？

微软公司的作业系统“WINDOWS CE”以下简称 CE，全名应为“WINDOWS FOR CONSUMER ELECTRONICS”。该系统除了具有和当今个人电脑上最广为使用的操作界面“WIN95”互换的能力外，也将被广泛地运用在各种消费类电子产品上。换言之，使用了这种作业系统的家电制品，将可以使用、执行 PC 用软体或是进行资料的互换以及网络应用等……

由于 MICRO SOFT 希望这套系统被广泛使用，因此对于 SEGA 所开发的高性能新型家用主机，将采用 CE 一事，应该会抱着乐观其成的态度吧！面对着各媒体对此所作的种种猜测，“SEGA 被吃掉啦”！都快进入二十一世纪了，这样说法不免有些“多怪”。无疑 SEGA 新型家用机将采用最新版本的 CE，目前言之尚还太早。

●①国内一些 VCD 可玩游戏，怎么回事？②“热斗”格斗王和斩红郎为何只给 GB 却不给 FC，都是 8 位机啊？③仙剑奇侠为何不出续作，她在国内很有名啊？④“龙哥热线”是办还是不办，下期有吗？(接不到答复会急死的陕西省平利县忠实(心)读者)

①可以，但玩游戏时需要做的准备工作较游戏机要麻烦些，据说某些型号还得到 SEGA 承认。②掌机的玩家对移植作并无移植度要求。况且日本 FC 停产，GB 今天却比土星销得还多。③要条件成熟才会出续作。“仙剑”立即要推出土星版。④会办下去，希望玩家来信支持。另外，因龙哥也不是神仙，今后某些纯游戏问题也可能会发榜请知者代答于本刊，请广大读者发扬同类族的博爱。好了，今后有难题就别太苦恼啦，写信来龙哥会替你想办法的！

●我想买一台索尼游戏机，但我发现主机都有类似型号的数字，PS：1001、7000、5501、5502，这些型号是什么意思？价格上是否也有不同？(河北秦皇岛　刘炀　等等很多读者询问)

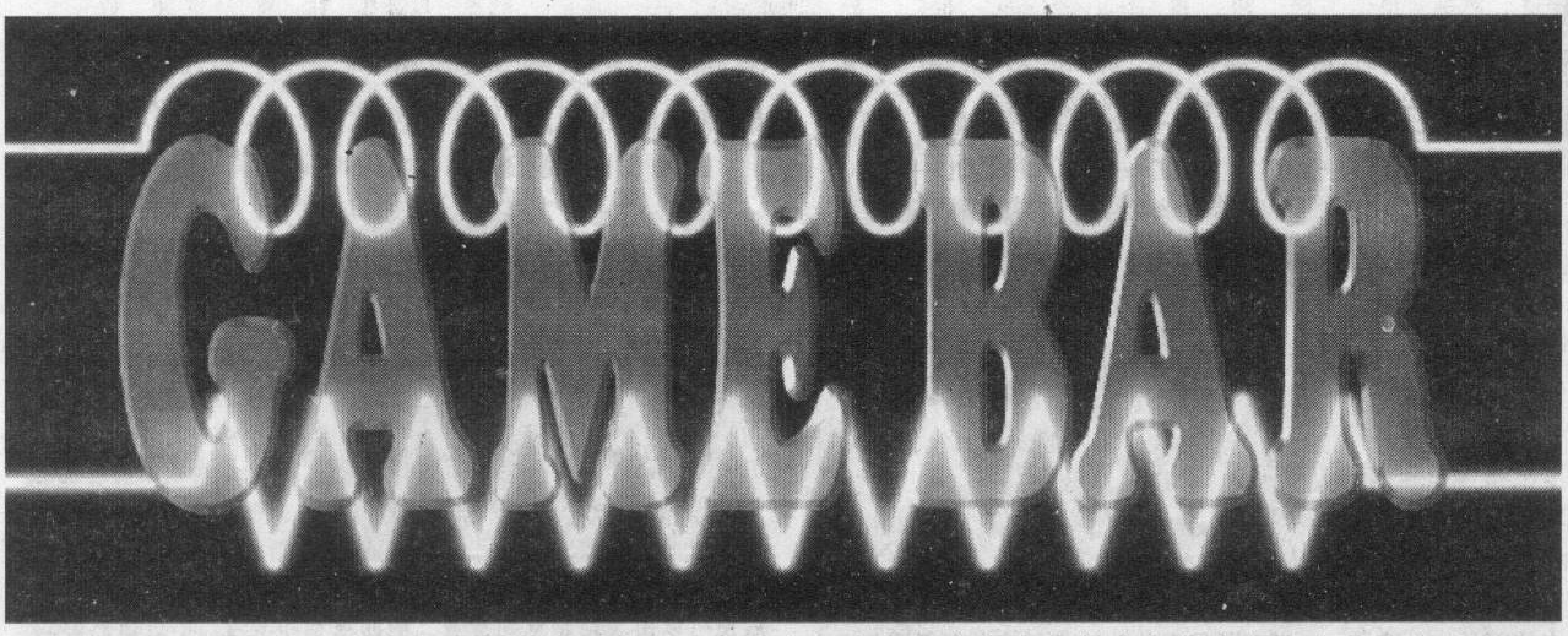
那确是美、日、欧、亚等全球不同地区所销售的 PS 主机之型号，还有其他的型号呢！我们可从上面看出该型主机问世的先后。它们是主板不同性能相同。另在某些外设、功能上存在少许差异，如手柄、连线的不同，或者可以直接看 VCD？在价格上各型 PS 的差距不大(除附 VCD 功能的)。售价已经很稳定。早买早玩。

无责任留言一言之有理？岂有此理！？

●最近有人拼命地嫌 SS，说 PS 有多好，我实在不了解这些人。不就是一块太 7 嘛！同志们，SEGA 和 GAME ARTS 也会制作游戏……

●跟太 7 比？打都没打过就指手划脚真是 IQ 低下！我们没必要处处拿太 7 或 PS 开刀。看别人卖得多就眼红想找碴？当心点！

●没意思！在我看来，现在的游戏可能比不过当年的超任。DQ 系统始终不变，剧情却极用心。画面和特效应不是游戏成功的重点。



空间有限，闲聊无限！

救火奇兵(BURNING RANGERS)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 3D—ACT 媒体 CD—ROM



本来对这个游戏是寄托了一点希望的，也以为土星可以此为基点，重新开创一片新的天地来。不过SS后继机种的宣布打碎了这个梦想，在一个即将退出历史舞台的主机上开发新软件，想必“BR”的程序员心中也一定和笔者一样的无奈和沮丧。

与当初的宣传和笔者的预计相反的是，“救火奇兵”给笔者留下最深印象并不是其大力宣传的华丽画面，而是节奏鲜明、效果出色的音乐。此外，除了操作性方面还一如既往的出色，其他便没有更多的可取之处了。

对于SS来说，要用软件方式模拟本身并不具备的光源处理和半透明效果，就必须牺牲演算速度。“BR”画面的跳帧现象非常明显，这从另一方面影响了它的流畅性，在这一点上同“TOURING CAR”一样地失败。此外对于一个以救火为主要内容的游戏来说，“影”的效果似乎比光源处理与半透明更不容忽视，但在“BR”中却完全看不到。这使得该游戏在PS面前显得柔弱无力，几乎从三维特殊处理角度判了主机死刑。

在一个不合适的时间里，在一台不合适的主机上做了一个不合适的游戏，这是笔者对“救火奇兵”的评价。如果在KATANA上推出，自然会是绝作。

——SONIC

角　色：	8	原创性：	8
画　面：	8.5	上手度：	8
音　乐：	9	移植度：	——
情　节：	8	投入度：	7.5
操作性：	8.5	总评价：	8.19

实况J联盟·炎之射手

(实况 Jリーグ·炎のストライカー)

机种 SS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD—ROM



本来以为这个足球游戏是“WINNING ELEVEN”的姐妹作，结果上手一玩才发现完全不同。这完全是KONAMI在土星上推出的一个新节目。

客观的说，“炎之射手”在足球游戏中绝对不能算作是出类拔萃的。游戏中的球感比较差，传球太快且不甚真实；尽管使用了多边形技术，但队员奔跑仍然象是在溜冰，而且速度太快，三传两递便能突破到对方禁区内，实在令人咋舌。

然而该游戏也不乏可取之处，其中最能得到玩家欢心的当然就是球队设计模式了。目前的足球游戏中，大概还没有哪一个可以象“炎之射手”那样，随心所欲地炮制出一个属于自己的球队来参加联赛——包括队员的素质、倾向、俱乐部名、甚至队服！由于游戏带有汉字字库，所以哪怕想造一个大连万达或是郝海东都没什么问题，看着自己的球队在日本联赛中扬眉吐气，实在是一件非常过瘾和好玩的事！(精神胜利法实例之一)

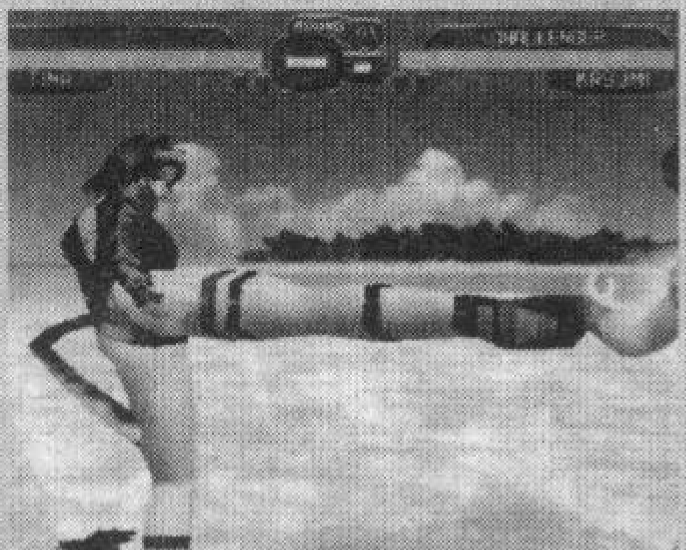
此外，游戏的操作性也相当不错，手感很好，玩家也容易上手。至于那个“ACT KEY”(X键)，在关键时候常常可以发挥出意想不到的作用，给人以无法言表的爽快感。

——KEN

角　色：	7	原创性：	7.5
画　面：	7.5	上手度：	8
音　乐：	7.5	移植度：	——
情　节：	——	投入度：	8
操作性：	8.5	总评价：	7.71

死或生(DEAD OR ALIVE)

机种 PS 厂商 TECMO 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



与其说是一个街机移植游戏，不如说是街机的改进版。“移植度”给 11 分都一点不过分！

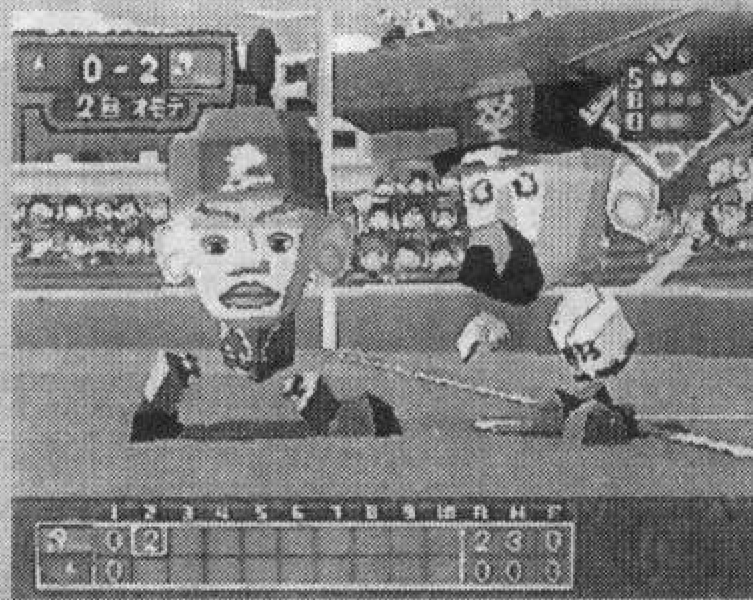
画面方面，秉承了 PS 的卓越机能表现出了极高的水平。加上了光源处理和半透明技术之后，给人的感觉便是完全的不同。新的角色、新招数和新的背景设计非常出色，人物的动感也更加真实。土星版中的不足——结局——也有了很大的改动，每个角色都有自己的结尾，整个游戏有如脱胎换骨一般，其水准实在令土星和 MODEL 2 底板(？)汗颜。

虽然如此，但是从移植的角度来说却是有点小小的变化。对战时的感觉与原作不甚相同，招数的判定和追击、招的时间差似乎也同原作有一点点的区别，追求完全忠于原著的玩家未必会满意如今的“DOA”。然而对于大多数 PS 的拥有者来说，这实在是一个容易上手，且表现出色的三维游戏，完全体现了主机的机能和效果，其制作的严谨确实值得称道。——真宫寺

角　色：	8	原创性：	——
画　面：	8.5	上手度：	8
音　乐：	8	移植度：	10
情　节：	7.5	投入度：	8
操作性：	7.5	总评价：	8.19

职棒球队的创造！(プロ野球チームもつくろう！)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD—ROM



“球队的创造”这个概念，在世嘉的足球俱乐部中被开创出来之后，在棒球中得到了进一步的发挥。秉承着前两个游戏的经验，SEGA 在这个游戏中所表现出来的驾轻就熟和流畅灵活是令人非常满意的。

游戏中玩家担任的是俱乐部经理兼主教练的职务，玩过之后便可以由衷地感觉到身兼二职的艰难和辛苦。不过虽然游戏中所涉及的指标很多、范围很大，但是操作指令却非常简练，玩家只要有前作的经验，便很容易掌握。

与赞助商签订协议是世嘉此类游戏的一个特点。在选择赞助商时，不但要考虑到对方所能够提供的经费，同时也要考虑到社会效益和企业形象。球队发展的好坏，反过来也影响到自己所能够获得的赞助。这其中的奥秘与妙处，没有玩过这个游戏的人是难以体会的。

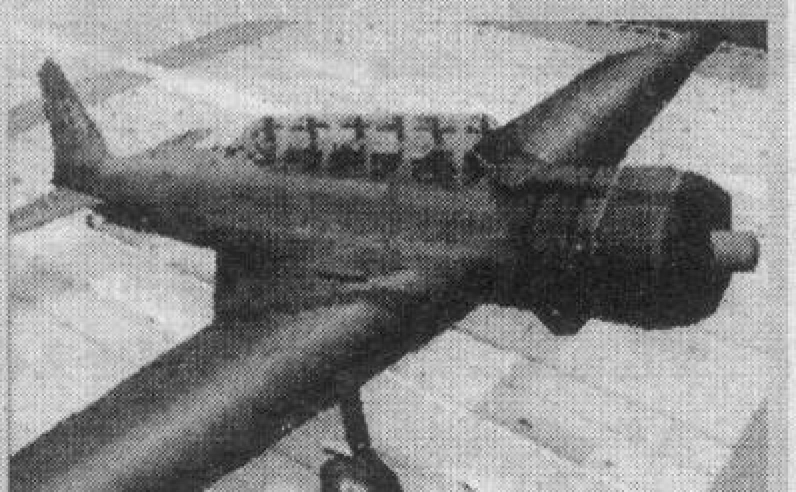
“职棒创”最大的卖点是棒球，但是这个在日本红极一时的运动在中国却乏人问津，游戏难以得到玩家的认同和赞赏，也在情理之中。

角　色：	8	原创性：	8.5
画　面：	8	上手度：	8
音　乐：	8.5	移植度：	——
情　节：	8	投入度：	7.5
操作性：	8	总评价：	8.06

——SONIC

零式飞行员·银翼的战士(ZERO PILOT)

机种 PS 厂商 SCE 类型 3D—STG 媒体 CD—ROM



第一眼看上去这就是一个“华丽击坠王”的 PS 版，一试之下果然如此，只是效果要比 SS 版的“华丽”好的多。

游戏的操作感很好，空中的飘浮感也不错。由于画面质素的提高，玩家能够更进一步的投入。与 NAMCO 的“ACE COMBAT”所不同的是，“银翼”的气氛并不是非常的紧张，它更注重在空中飞行的技巧，而不单单是空中格斗。

不过也许是过于强调空中感觉的原因，游戏中省略了地面效果的描画。游戏的速度感便无法体现出来。这不能不说是一个遗憾。此外，难度的阶梯上升也安排得有些问题，开始时过于容易，后面几轮又过难，尤其是在空中回旋反复却捕捉不到对手的时候，心理觉得特别的烦躁。这是该游戏的一个大大的败笔。

角　色：	7.5	原创性：	——
画　面：	7.5	上手度：	7.5
音　乐：	7	移植度：	——
情　节：	——	投入度：	7.5
操作性：	7.5	总评价：	7.42

——KEN

高达·格斗至尊 2

(GUNDAM THE BATTEL MASTER 2)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



以前曾经说过，BANDAI 最拿手的就是炒冷饭。时过境迁，天下已变，但是万岱的这个老毛病却依旧没有改观。

基本上这是一个针对高达迷们生产的制品。游戏中的画面效果算是比较清晰，但游戏性这个关键的问题却依旧不行。与 CAPCOM、SNK 这些动作游戏大家的作品相比，BANDAI 简直就向一个咿哑学语的孩子。过大的人物设计、过于奇特的招式判定，使得游戏的趣味大减。速度和节奏感上也很成问题，作为对战游戏来说简直毫无可取之处。而在二维游戏已经发展到今天这种地步的时候，还会出现这样的游戏实在让人不可思议。

万岱眼前的问题看来很多，要想突破这种“众人皆醒我独醉”的局面，看来还必须有点世嘉般的牺牲精神。

角　色：	7	原创性：	6.5
画　面：	7	上手度：	7
音　乐：	7	移植度：	——
情　节：	7	投入度：	6.5
操作性：	6.5	总评价：	6.81

——SONIC

天诛(天诛)

机种 PS 厂商 SCE 类型 ACT 媒体 CD—ROM



在看到这个游戏之前，从没有想到会是这么一个东西。

本来以为“天诛”是一个类同于“武士之刃”系列的对战游戏，结果却是一个接近于“TOMB RAIDER”的ACT——只是不带解谜。游戏的概念可谓颇有独创之处：以忍者执行任务为主线，诠释忍者这个神秘武术派别的奥妙。这在同类游戏中还很少见。

也许是受忍术这种阴暗武术的影响，游戏的画面也几乎是灰白的，偶尔溅出的血花看了确实让人触目惊心。操作性方面就是马马虎虎过得去的水平，音响效果也无甚特别。作为PS而出现这种三维的水平，怎么说也不能算是精心筹划的作品罢？！　——真宫寺

角　色：	7.5	原创性：	7.5
画　面：	7.5	上手度：	7.5
音　乐：	7	移植度：	——
情　节：	8	投入度：	7.5
操作性：	7.5	总评价：	7.57

钟楼·幽灵之首

(CLOCK TOWER ·GHOST HEAD)

机种 PS 厂商 HUMAN 类型 AVG 媒体 CD—ROM



有“生化危机2”在前，“钟楼”再如何出色也是不可能超越的了。HUMAN在选择产品推出的时间上确实有点问题。

对于这个系列来说，“幽灵之首”多少可以说是有了一些改进。玩家除了逃命总算还能够有一些回击。画面质素提高之后，加上了3D震撼的音响效果，在恐怖气氛上面确实进了一大步。

游戏中是不能够直接操作主角的，这使得玩家可以从另外一个方面仔细地观察到主角人格上的变化。“双重人格”带来的心理和生理上的缺陷，造成了“钟楼”系列的悲剧根源。

角　色：	7.5	原创性：	8
画　面：	8	上手度：	7.5
音　乐：	8.5	移植度：	——
情　节：	7.5	投入度：	7.5
操作性：	7.5	总评价：	7.64

作为解谜游戏来说，“幽灵之首”谜题的难度显然要比“生化危机2”更高一些，有些地方实在是有些过难，从而影响到了游戏的流畅度和游戏性。　——SONIC

武士之刃 2(ブシドーブレード 2)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



操作是一如前作般的简单，上手却有点难度。剑的意志，刀的精神，组成了“武士之刃”的核心。

日本武术界的“一招致命”由来已久，但是要在游戏中反应出这种感觉和气势却有些难度。“武士之刃”的前作虽然在这方面有所创意，但是感觉仍然不够。在2代中，新的操作感带来了新的气氛，“一招致命”的真谛得以引发。

史克威尔推出的几个对战游戏都带有全三维的感觉，这在当今的游戏中当是属于难能可贵的。游戏中主视点的设计非常有特色，给人以强烈的冲击感，迫力十足。人物设计在PS出色机能的演绎下也表现得淋漓尽致，给人的感觉是既带有NAMCO系列的实体感，有具有世嘉系列的简洁风格，可谓该游戏的一绝。

不过作为全三维的动作游戏来说，其主旨仍然没有能够完全为普通玩家所领悟。在招与招的严密性设计方面也存在着一些问题——有时简直是很成问题。期待着史氏下一次的改进。

——KEN

角　色：	8	原创性：	8
画　面：	8	上手度：	7.5
音　乐：	7.5	移植度：	——
情　节：	7.5	投入度：	7.5
操作性：	8	总评价：	7.75

最终回合(FINAL ROUND)

机种 PS 厂商 ATLUS 类型 SLG 媒体 CD—ROM



自从“美少女梦工场”把玩家带入养成游戏的天堂之后，培养型游戏从此成为模拟游戏中的一个重要的组成部分，在“鸡蛋仔”中更是发展到了登峰造极的地步。当然这里所要评论的并不是鸡蛋仔，而是另一个运动的养成类游戏——拳击手养成。

“最终回合”的卖点在于“练习”与“比赛”之间的关系：这也许是目前最强调日常练习的一个运动养成游戏了。没有平时的苦功，上场之后心里真的会是没有底，这可谓是该游戏的绝妙设计。此外，游戏的指令集也设计的比较简练，玩家上手比较容易，游戏的节奏感很强，对战时的提示方法也很巧妙实用。至于画面和音响方面，也令人满意。

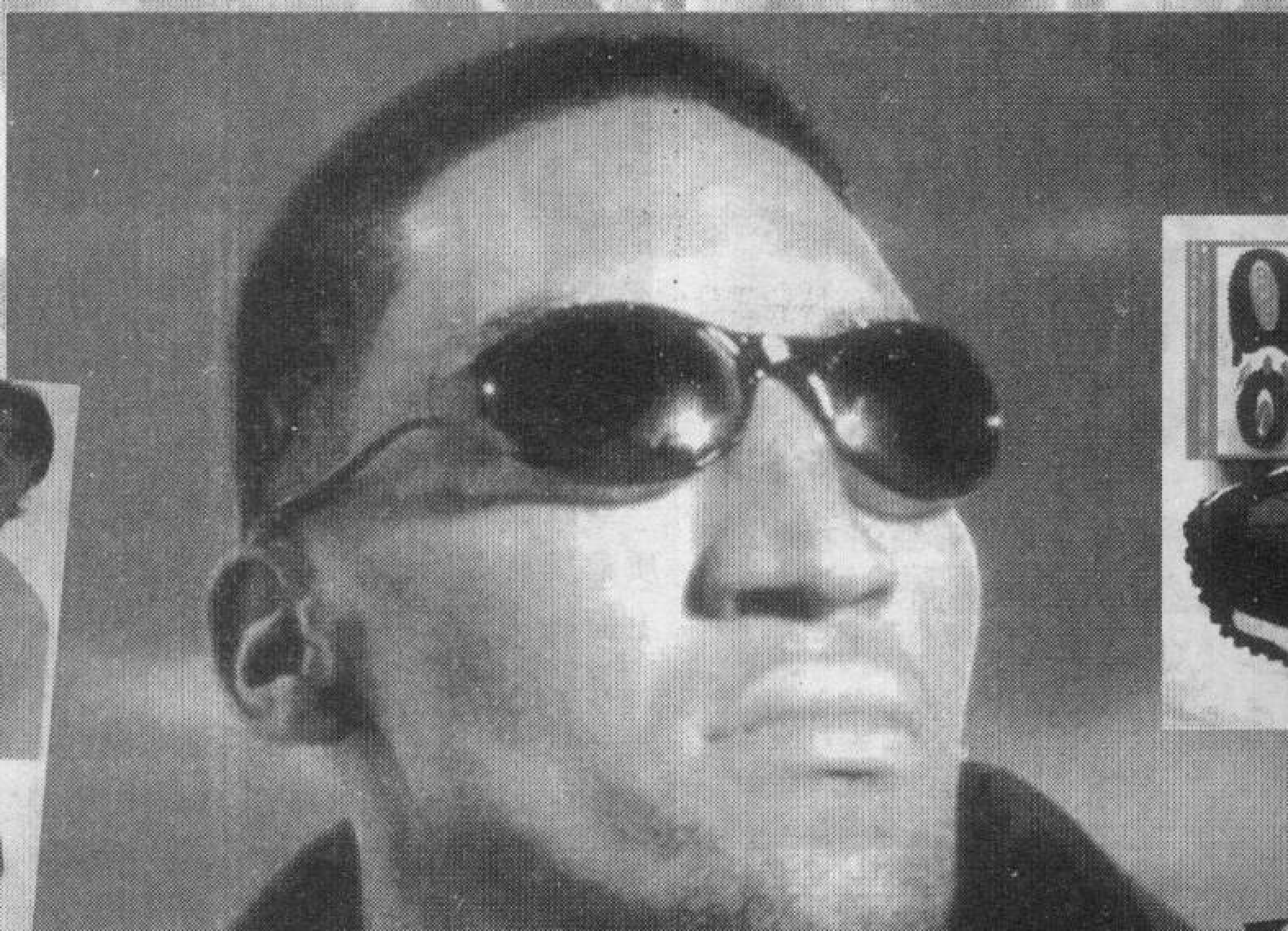
同世嘉“创造”系列相比，ATLUS的这个拳手养成节目显得没有大家风范，虽然细节方面的铺垫还算不错，但总体来说仍然感觉单薄了一些。特别是所有指标开始平稳上升之后，常常会有“无所事事”的感觉产生，笔者此时便会觉得茫然。

——SONIC

角　色：	7.5	原创性：	7.5
画　面：	8	上手度：	8
音　乐：	7.5	移植度：	——
情　节：	7.5	投入度：	8
操作性：	8	总评价：	7.75

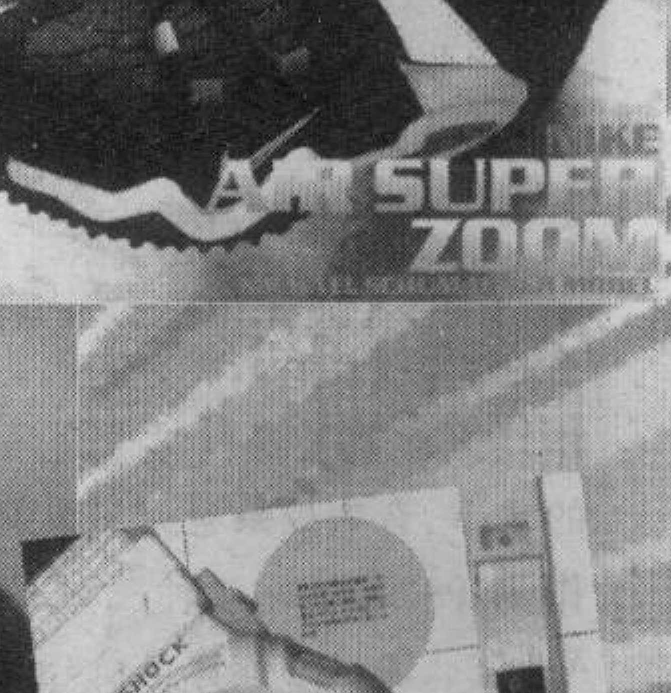
比酷
Be COOL
我说了算！

都市流行 COOL









街头完全档案解析报告！！！
流行衣着宝典：
·人气狂爆——秋靴基地 ·70—90 年代稀世·
珍品检阅 ·解放你的脚丫子 ·名牌牛仔裤的时代
三大名牌运动鞋：NIKE：乔丹 1—12 代，
AIR MAX87—97 球鞋精品辨识 REEBOK：完全历史手册
CONVERSE：彻底解构。玩具珍品蝙蝠侠·COOL NEWS

国内第一本完全介绍都市青少年流行服饰的图书。4000 多张彩色黑白照片，教你知道什么叫“前卫”，什么叫“流行”，什么叫“COOL 酷”！

国际 16 开本，116 面彩页，24 面黑白，每本 24.99 元
1998 年 5 月上旬预定出版



RAIDEN FIGHTERS 2

雷电斗士2

机种：ARC 厂商：SEIBU 类型：STG

去年底HK一游时就被此游戏的优秀的画面，良好的操纵性等所吸引，玩了感觉还真是不错。

历来SEIBU出品的STG都受到“飞机狂人”的爱戴，例如《雷电》、《雷电II》、《雷电DX》等作品。本作有10架战机供大家选择（未算隐藏机），且性能各异，适合各人需要。且系统较前代更有改良，例如每架战机的蓄炮时间都作了适当的调整，性能分得更详细，且有“两人合体攻击”、即当双打时，若双方同时使用蓄炮，其攻击会因战机的不同而有所分别。虽然敌方的火力比以往各集都強了，但却不会“逼死”玩家：敌方有一些子弹是可用己方的攻击来抵消的（写到这儿，不由怀念起CAPCOM的《威虎战机》来，为何到了今天仍不出家用机版本呢？），玩家可以不再为漫天花雨般的子弹被迫放“宝”了！

总之，如果你是射击狂人的话，一定一定不要错过，否则后悔的只能是YOURSELF!!



速度、能量、连射机能均十分优秀的大人气战机。



爆弹可根据按键时间的长短决定投掷距离的远近。

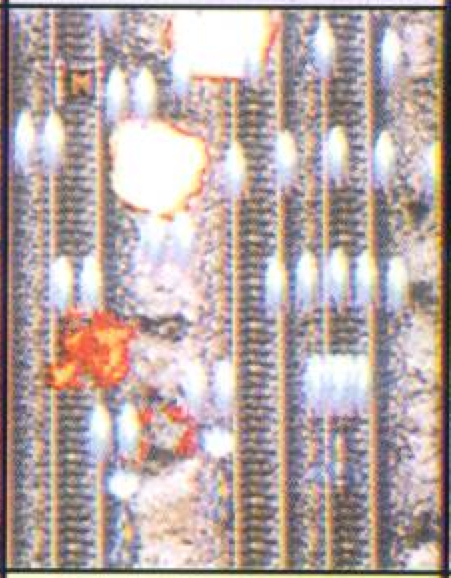


连射获得勋章是得到高分的必经之路。



屏幕上那胖胖的就是勋章爆发后的景象。

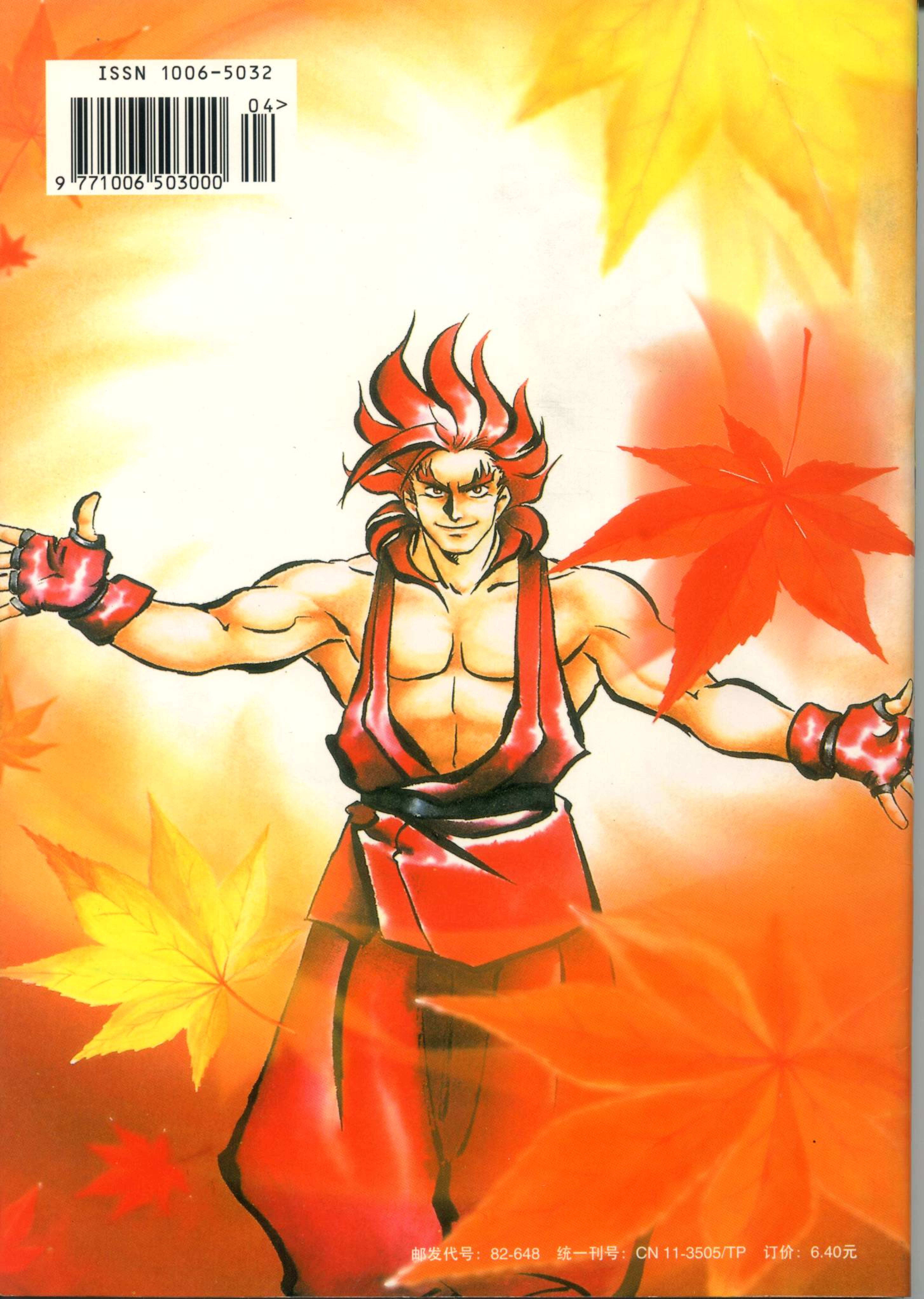
『特殊构成的法则』

构成	前方固定	画面固定	扩散	搜索
敌机＋残存爆弹敌	0、4、8…	1、5、9…	2、6、10…	3、7、11…
蓄力攻击的变化（超強雷电是平常时特殊构成）				
	固定在自机位置正前方，2段攻击。	蓄力攻击场所固定后，向前方攻击。自机有一定轨道。	在自机左右往返运动，3段攻击。	搜索追击敌人、贴上攻击。



虽然画面不是极度眩目，但也很悦目哦。

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 04>



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：6.40元